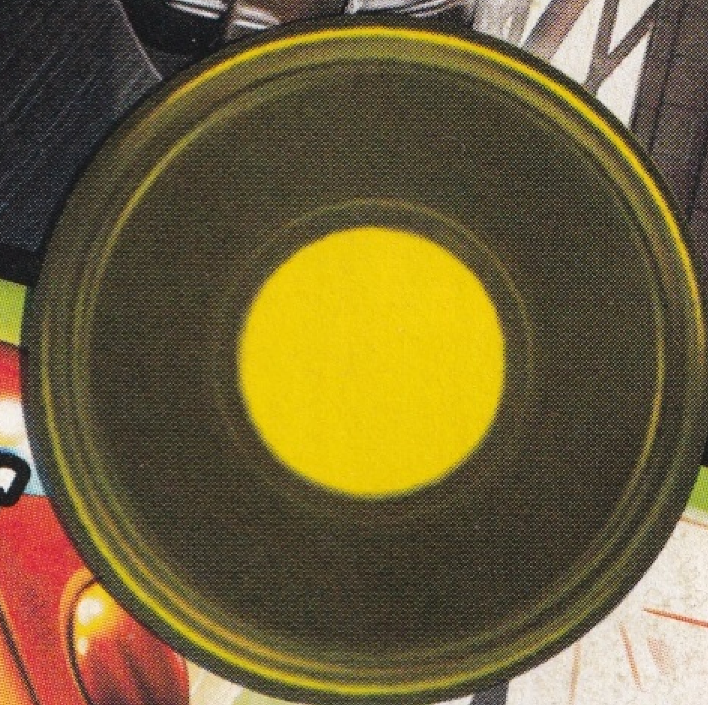
NOWY! ODŚWIEŻONY | DOKŁADNIEJSZY | Z PŁYTĄ DVD

Komputer Świat GRY

www.ksgry.pl

nr 6/2008 czerwiec

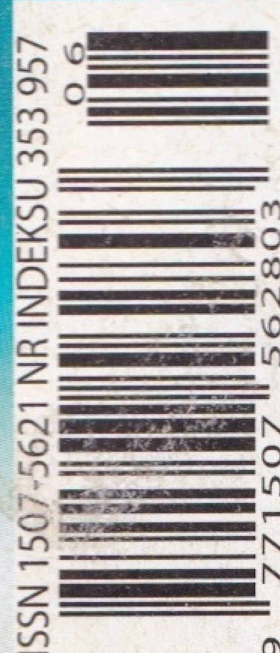
TYLKO 6,90 zł (w tym 7% VAT)



The Kings of the Dark Age

Pizza Commander

TEMAT NUMERU


ISSN 1507-5621 NR INDEKSU 353 957
9 771507 562803 06

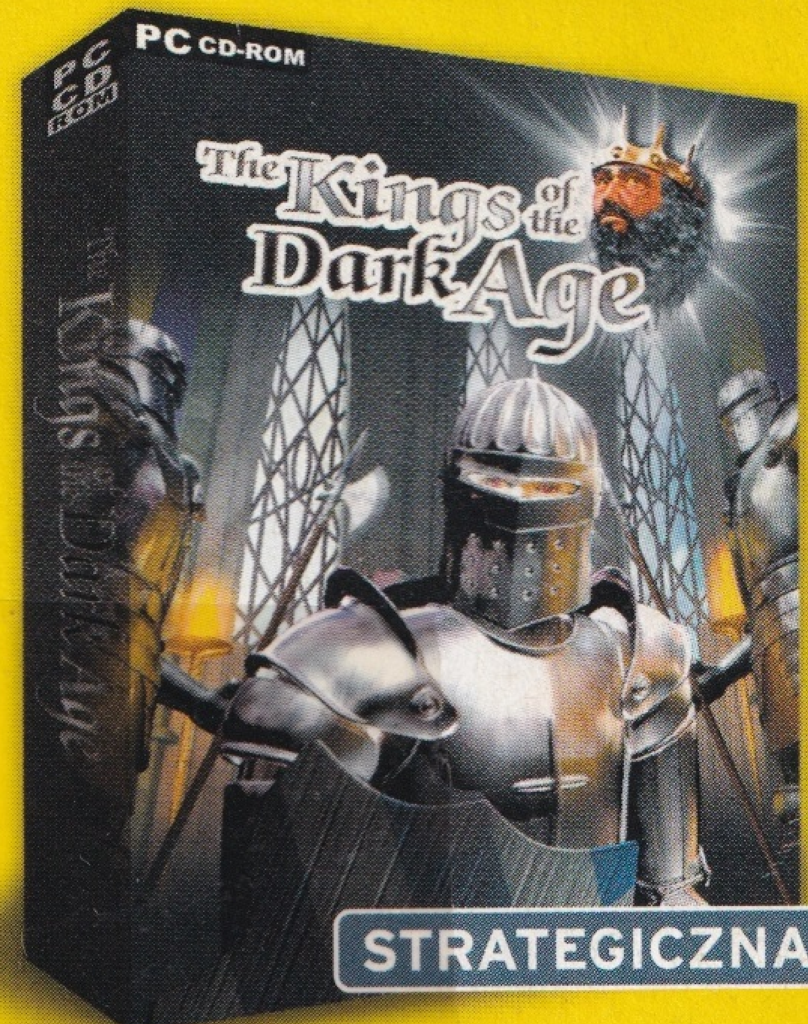


ZRĘCZNOŚCIOWA

Assassin's Creed
Wersja reżyserska

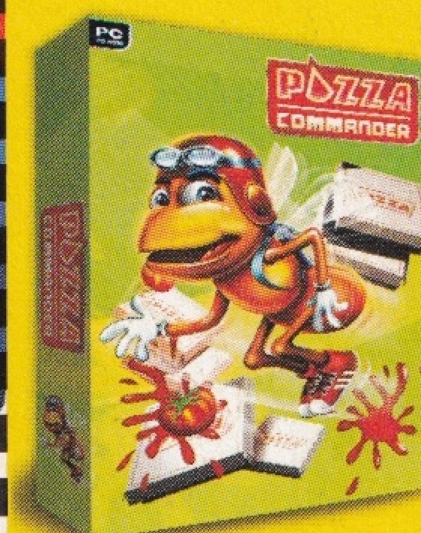
WIELKI TEST + SPOSÓB UKOŃCZENIA CAŁEJ GRY

PEŁNE WERSJE



STRATEGICZNA

The Kings of the Dark Age



Pizza Commander

ZRĘCZNOŚCIOWA

HIT MIESIĄCA



STRATEGICZNA

Command & Conquer 3
Gniew Kane'a

PRZEGLĄD



Guinness
i gry komputerowe
Najciekawsze rekordy!

PRZEGLĄD

Klawiatury dla gracza



Wybieramy najwygodniejsze

DODATKOWO

DEMA: UEFA EURO 2008
MORTYR: OPERACJA SZTORM
PENUMBRA: BLACK PLAGUE
EXTRA: FILMY | ŁATKI | TAPETY

MENU

OD REDAKCJI

Drodzy Czytelnicy!

Czekaliśmy długo, niektórzy kupili nawet Xboxy 360 specjalnie po to, żeby zagrać, ale wreszcie jest: Assassin's Creed na pecety, od razu w wersji reżyserskiej, z bardzo dobrą, dojrzałą aktorsko polską wersją. Ktoś może narzekać, że w zasadzie w tej grze robi się w kółko to samo, ale tętniące życiem średniowieczne miasta sprawiają kolosalne wrażenie, tak samo jak przemyślana, choć mocno zakręcona fabuła. Wszystkie plusy i minusy tego symulatora średniowiecznego zabójcy wyliczamy w wielkim teście na stronie 16. A jeśli mamy problem z usunięciem któregoś celu czy rodzajem misji, warto sięgnąć do kompletnego poradnika na stronie 56.


Jakub Kowalski
z-ca red. naczelnego

Ten miesiąc dobry jest dla miłośników wszystkich rodzajów gier. Amatorzy wybuchów całkiem konkretnie sobie postrzelają we Frontlines (test na stronie 22), sportowcy poprowadzą Polskę do Mistrzostwa Europy w nowej UEFIE (strona 30), ale najlepiej mają przygodówkowcy, bo Experience 112, testowane na stronie 26, znienacka strąca z piedestału Mysta IV i staje się najlepszą grą tego gatunku!

W dziale sprzętowym przyglądamy się tym razem klawiaturom dla graczy (strona 46), a w Rynku na stronie 44 zaglądamy do growej księgi rekordów Guinnessa i pokazujemy najciekawsze osiągnięcia.

Życzymy przyjemnej lektury!

GRY dla dzieci Największe przeboje już w kioskach!



Do sprzedaży trafiło właśnie pierwsze wydanie naszego nowego pisma! GRY dla dzieci: Największe przeboje zawierają opisy najciekawszych gier dla dzieci będących w sprzedaży na naszym rynku. Dzięki temu bez trudu można wybrać coś odpowiedniego zarówno dla chłopca jak i dziewczynki, w wieku ośmiu czy też czternastu lat, miłośnika przyrody jak również amatorki mocnych wrażeń. Co więcej, da się też samemu sprawdzić wiele z tych gier, ponieważ na dołączonej do pisma płycie DVD znalazły się wersje demonstracyjne aż 20 dziecięcych przebojów! Na najmłodszych graczy czeka też wielki konkurs z 60 cennymi nagrodami. A wszystko to za 9,90 złotych!

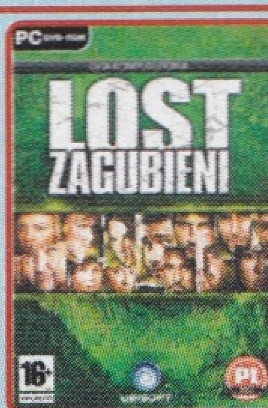
Tabelki: jak je odczytać

Od poprzedniego numeru wprowadziliśmy wiele zmian, zbliżając GRY do tego, czego oczekują czytelnicy. Jedną z nowości są działy sprzętowe. Nasi eksperci w minitestach sprzętowych i przeglądach piszą, co sprawdza się w użyciu, bez kilobajtów technobełkotu. Wierzymy, że taki sposób, zbliżony do tego, który stosujemy przy ocenianiu gier, spodoba się wam.

Największa zmiana to nowa, lepsza i bardziej precyzyjna tabelka testowa. Podajemy mierzalne parametry, oceniając je w szkolnej skali od 1 do 6 i dając im określoną wagę.

LOST: ZAGUBIENI

◆ Tytuł i wersja językowa



W grze jest kilka naprawdę krwawych momentów. Choć przez większość czasu na ekranie nie dzieje się nic strasznego, treść jest chwilami dość drastyczna. 16+ www.pegi.info

wymagania minimalne	wymagania zalecane
procesor 2 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 128 MB, napęd DVD	procesor 2 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 128 MB, napęd DVD

CENA	99,90 zł

◆ Pudełko polskiej wersji gry

◆ Ocena PEGI i komentarz do niej. Instytucja PEGI opiera się na raportach wydawców, więc czasem zawartość gry różni się od oceny PEGI. Sprawdzamy na własne oczy, czy ocenę przyznano słusznie

◆ Wymagania zalecane i minimalne

◆ Cena gry

Grywalność	50%	3

◆ Grywalność ma wagę aż 50%, to subiektywna ocena gry wystawiana przez testującego i weryfikowana przez resztę redakcji. Używamy ocen szkolnych, jedynka to grywalność niedostateczna, a do celującej aspirują nieliczne tytuły

Jakość gry	25%	4,00
grafika	15%	3
dźwięk	5%	5
wersja polska	5%	6

◆ Jakość gry - na ten element oceny składają się trzy czynniki, też oceniane subiektywnie. Grafikę oceniamy od strony technicznej i estetycznej, tak samo jak dźwięk. Jakość wersji polskiej też jest ważna: lokalizacje kinowe nie mogą dostać oceny wyższej niż bardzo dobra

Obsługa gry	15%	2,40
regulowany stopień trudności	5%	1
możliwości konfiguracji gry	5%	3
zapis stanu gry	5%	3

◆ Obsługa gry to kategoria obiektywna

regulowany stopień trudności

1 brak możliwości zmiany
3 dwa poziomy trudności
4 trzy poziomy trudności
6 więcej niż trzy poziomy trudności

możliwości konfiguracji gry

1 brak jakiejkolwiek konfiguracji
2 dziesięć opcji albo zewnętrzny program
3 standard to 11 do 15 opcji w menu
4 od 16 do 20 opcji
5 od 21 do 25
6 powyżej 25 opcji i funkcja automatycznego dostosowania ustawień do naszego peceta

zapis stanu gry

1 brak zapisów
2 punkty kontrolne i zapis po misji
3 zapis stanu gry tylko w punktach kontrolnych
4 zapis stanu gry w wyznaczonych punktach, do których można wracać
5 zapis stanu gry w dowolnych miejscach, brak automatycznych zapisów
6 zapis stanu gry w dowolnych miejscach, są automatyczne zapisy

Sprawy techniczne	10%	4,40
jakość programu instalacyjnego	3%	4
jakość pomocy wydawcy	4%	5
uciążliwość zabezpieczeń	3%	4

◆ Sprawy techniczne

jakość programu instalacyjnego

1 brak instalatora
2 automatyczne rozpoczęcie instalacji
3 zwykły, zautomatyzowany instalator, brak możliwości wybrania katalogu docelowego
4 możliwość wybrania katalogu docelowego
5 możliwość wybrania katalogu i typu instalacji
6 możliwość wybrania katalogu docelowego i typu instalacji plus minigra przy instalacji

jakość pomocy wydawcy

wynika z testu wydawców, przeprowadzanego raz na 12-18 miesięcy

uciążliwość zabezpieczeń

1 konieczność posiadania łącza do internetu
2 gra potrzebuje internetu przy instalacji
3 gra wymaga płyty w napędzie
4 wymaga płyty w napędzie, można instalować okrojone wersje na innych komputerach
5 wymaga płyty w napędzie, można instalować pełne wersje na innych komputerach
6 nie wymaga płyty w napędzie

Ocena częściowa	3,30

◆ Ocena częściowa - średnia ważona z tabeli

Dodatkowe ujemne/dodatnie punkty

◆ Dodatkowe punkty - wszystko, co się nie mieści w powyższych kategoriach

Ocena jakości	dostateczna	3,30

◆ Ocena jakości - ogólna ocena podsumowująca wszystkie powyższe punkty

Cena/jakość	dostateczna

◆ Cena/jakość - czy gra warta jest pieniędzy, jakie trzeba za nią zapłacić. Wynik dzielenia ceny przez jakość oceniamy według następującej skali: powyżej 50 - niedostateczna; od 40,01 do 50 mierna; od 30,01 do 40 dostateczna; od 20,01 do 30 dobra; od 10,01 do 20 bardzo dobra i od 0 do 10 celująca. Grom miernym i reedycjom obniżamy ocenę o punkt, niedostatecznym - o dwa



Zdaniem autora: Zawiodłem się na komputerowej wersji Lost i nie zmienia tego nawet zakończenie. Ta gra zamiast zagłębiać się w mistykę wyspy, tylko się po niej prześlizguje. Bierze dekoracje i aktorów, ale nie bierze ducha. A jako gra zawodzi, bo jest zbyt prosta, zbyt liniowa i zdecydowanie za krótka. Tadeusz Zieliński

◆ Zdaniem autora - to miejsce, w którym dochodzi do głosu indywidualizm testujących

NA DVD: PEŁNE WERSJE GIER PO POLSKU!

Komputer Świat GRY nr 6/2008

PEŁNA WERSJA Pizza Commander

WERSJE DEMO: Europa Universalis: Rome, Molkyl: Operacja Sztorm, Penumbra: Black Plague, Sherlock Holmes kontra Arsène Lupin, UEFA Euro 2008

PEŁNA WERSJA The Kings of the Dark Age

W tym miejscu powinna znajdować się płyta DVD. Jeśli jej nie ma, zwróć się do sprzedawcy.

DONIESIENIA

Gra o wiedźminie dotychczas kojarzyła się wyłącznie z fabularną produkcją stworzoną przez CD Projekt Red Studio na pecety. Niedawno sieć obiegła jednak sensacyjna wiadomość: będzie jeszcze jedna gra o wiedźminie, odpalana w przeglądarkach internetowych! Obecnie przechodzi fazę testów beta.

Dave Jones, jeden z twórców Grand Theft Auto, tworzy wieloosobową grę sieciową w klimatach uliczno-gangsterskich. Nazywa się APB i ma być w niej to co w słynnej serii Rockstara: pościgi, walki, kradzieże. Patrząc na popularność gatunku, wróżymy sukces.

Seria NBA Live 08 żegna się z pecetami. Po latach dostarczania świetnej jakości, bardzo efektownych koszykówek EA Sports będzie je produkować tylko na konsole. Powodem jest oczywiście za niska sprzedaż – w USA w takie gry gra się niemal wyłącznie na PlayStation 3 i Xboxie 360.

Mamy świetną wiadomość dla fanów serii Quake. Jej producent, id Software, zamierza opublikować darmową edycję swojej flagowej strzelaniny! Jaki jest w tym haczyk? Zamiast za nią płacić, będziemy oglądali reklamy – zarówno na stronie startowej (uruchamiać będzie się z przeglądarki) jak również w trakcie zabawy. Twórcy planują na przykład nazywanie przedmiotów czy map tak, jak chcą sponsorzy. Oby udało im się to zrobić bez nadmiernej nachalności. Rozgrywka ma zostać zaprojektowana tak, by przypominać Quake'a III, wciąż bardzo popularnego i grywalnego.

Zakończyły się prace nad świetnie zapowiadającą się grą sieciową Age of Conan, co oznacza, że pojawi się na rynku wcześniej niż jej największy rywal, nowy dodatek do WoWa. Dobry moment, sieciowcy są wygłodniali!

Gran Turismo 5, rewelacyjny symulator samochodów z PlayStation 3, być może będzie miał wersję pecetową. Byłby to ewenement, gra od wielu lat jest wydawana wyłącznie na konsole Sony.

Zapowiedziano Penumbra: Requiem – dodatek do kapitalnej gry przygodowej Penumbra: Czarna plaga. Fanów ucieszy przede wszystkim obietnica ostatecznego wyjaśnienia pokręconych wątków z poprzednich dwóch części serii. Aby tego dokonać, Philip – główny bohater – spotka się z ludźmi ze swej przeszłości. Czy będzie im jednak mógł ufać? Czy odkryje, co jest, a co nie jest prawdą? Czy nie zwiodą go jego własne myśli?

9 KOMPANIA



Oby twórcy poprawili grafikę, na razie wygląda to, jakby dziecko bawiło się żołnierzykami

| STRATEGICZNA | Ma to być połączenie gier Jagged Alliance i World in Conflict. Ambitny plan, biorąc pod uwagę, że jej rosyjscy twórcy nie podbili nigdy list przebojów.

Tytułowa kompania złożona z samych rekrutów walczyła podczas radzieckiej inwazji na Afganistan. Kulminacją będzie misja ze stycznia 1988 roku, kiedy to 39 żołnierzy wpadło w zasadzkę przygotowaną przez 400 pakistańskich i afgańskich bojowników. Broniąc się dwa dni, stracili tylko sześciu ludzi, a 28 zostało rannych.

Akcja toczyć się będzie w dwóch trybach: taktycznym, w którym na mapie wybierzemy bitwy i będziemy kierować wojskami, oraz taktycznym przypominającym strategię czasu rzeczywistego. To, czym gra się ma wyróżniać, jest prawie filmowe podejście do żołnierzy (tytuł nawiązuje do znanego rosyjskiego obrazu). Wielką rolę odegra morale, odrębne dla każdego z komandosów, oraz szczegółowy system obrażeń. Żołnierze zostaną ranni, zamiast ginąć od razu, co zmniejszy ich zdolność do walki, a pojazdy da się uszkodzić tak, by spowodować, że staną się bezużyteczne, nie niszcząc ich jednak całkowicie. Planowane jest ponad 80 typów jednostek. Oby tylko gra była zgodna z prawdą historyczną, bo konflikt w Afganistanie wciąż budzi wiele emocji.



Termin: czerwiec 2008
Strona www: http://www.ndgames.ru/catalogue/?9thcompany

WORLD IN CONFLICT SOVIET ASSAULT



Bojowe helikoptery Cobra walczyły w Wietnamie, ale nigdy nie było okazji sprawdzić je praktycznie przeciwko Rosji, teraz da się to zrobić wirtualnie

| DODATEK DO GRY STRATEGICZNEJ | Wbrew wcześniejszym zapowiedziom World in Conflict nie obejmował kampanii Związku Radzieckiego. Gra jest dobra i bez niej, ale jej twórcy chcąc wywiązać się z obietnic, w październiku wprowadzą do sprzedaży pakiet misji sowieckich taniej, niż gdyby był to dodatek. Niestety nie będzie tu opowiedzianej nowej historii, raczej połatane zostaną dziury fabularne podstawowej wersji. Pojawią się także nowe postacie, poziom trudności (wrogowie wreszcie będą korzystali ze specjalnych zdolności) i jednostki. Na przykład samoloty transportowe, potrafiące lądować na wodzie, idealne do błyskawicznych desantów. Nie będzie jednak żadnych nowych map do gry wieloosobowej.



Termin: jesień 2008
Strona www: http://www.massgate.net/

PAMIĘTAJ O PAMIĘCI

| PAMIĘĆ RAM | Firma OCZ należąca do liderów w produkcji układów pamięci dla graczy, zaczyna produkcję najszybszych na rynku zestawów o pojemności 2 GB RAM o nazwie OCZ 4 GB DDR II 1150 FLEX II CL5. Kości sprzedawane są podwójnie, czyli razem jest to 4 GB – idealnie dla następcy Crysisa. Sprzęt jest szybki jak Formuła 1 – taktowany pamięcią 1150 MHz, z opóźnieniami 5-5-5-18 (dla laików: to bardzo dobre wyniki), zadowolą nawet najbardziej wymagających. Oczywiście ich cena (530 złotych) też jest przewidziana tylko dla nich. Co ciekawe, pamięć grzeje się tak mocno, że jej potężne radiatory uniemożliwiają zamontowanie w dwóch gniazdach pamięci obok siebie. Pozostaje jeszcze odwieczny problem z Vistą, która nie jest w stanie zaadresować pełnych czterech gigabajtów... no, ale lepsze trzy z kawałkiem niż dwa!



Szybka pamięć jest w stanie przyspieszyć działanie komputera o kilka procent



Termin: już są
Strona www: http://www.ocz.com.pl

WZLOTY

Dziewięciocyfrowe Simsy

Wielki dzień dla The Sims: Electronic Arts ogłosiło, że na całym świecie rozeszło się już ponad 100 milionów gier z tej serii! To stawia Simsy na nadzwyczaj wysokim miejscu pod względem liczby sprzedanych egzemplarzy, poza zasięgiem większości konsolowych przebojów, chociaż honor należy oddać wąsatemu hydraulikowi Mario, który trafił do ponad 150 milionów nabywców. Ale miał przewagę czasową i ilościową. Simsy to fenomen i ewenement, a taka imponująca liczba dobrze wróży nadchodzącej części trzeciej.

Można Simsów nie lubić, można uważać, że w tej grze nie robi się nic ciekawego, że nie ma w niej fabuły ani głębszego sensu, jednak kiedy już wciągniemy się w ten tak dziwny (bo normalny) świat, okazuje się, że trudno się z niego wyrwać. Sukces Simsów wymyka się jakimkolwiek analizom, ale jest ogromny, tak samo jak nasza radość z tego, że pecetowa gra może się tak dobrze sprzedawać: wystarczy ją tylko dobrze wymyślić. Potencjał The Sims 2 został do cna wyeksploatowany dodatkami, więc z tym większą niecierpliwością czekamy na trzecią część, która ma szansę całkowicie zmienić obraz gry. Czy na lepsze? Czas pokaże, dzisiaj jednak wiadomo jedno: ta gra sprzeda się jeszcze lepiej od poprzedniczki.

UPADKI

Rock Band w Europie niemal dwa razy droższy

Rock Band to gra konsolowa, w której tak jak w Guitar Hero śmigamy na aż dwóch wiosłach, trzeci członek naszego zespołu śpiewa zupełnie jak w Singstarze, a czwarty bębni na plastikowych bębenkach. Brzmi kapitalnie i taka jest też ta gra, niestety jednak jej europejska premiera nie dość, że opóźniona, to jeszcze odbywa się w nieprzyjemnej atmosferze. Otóż Rock Band został wyceniony na 169 euro, podczas gdy w USA kosztuje 169 dolarów. Różnica kursowa w wypadku obu walut (bardzo istotna, euro jest o 60 procent droższe od dolara) została pominięta. Wytłumaczono to słabo: przedstawiciel Harmonix, autorów gry, powiedział, że w Europie elektronika jest droższa, wyższe są też koszty logistyki.

Harmonix wygrywa nagrodę w kategorii beznadziejnych wyjaśnień. Wyższa cena ich gry podyktowana jest w rzeczywistości wyłącznie chęcią podbicia całkiem już pokaźnego wyniku finansowego (gra w USA, zwłaszcza dodatkowe piosenki do niej, sprzedaje się kapitalnie). Na koniec jeszcze zgniła wisienka na tym skisłym torcie: w związku z tak wysoką ceną i spodziewanym niskim popytem, gra na 90 procent nie pojawi się w oficjalnej sprzedaży w Polsce. Dziękujemy bardzo, Harmonix, idziemy grać w Guitar Hero!

ASUS EEE PC 900

| KOMPUTER PRZENOŚNY | Spełnione marzenie tych, którzy od lat pragnęli kupić przenośny komputer, ale nie stać ich na wydatek kilku tysięcy złotych. Asus wprowadza na rynek (na razie światowy, do Polski później) swój ultramobilny, tani, ale nowoczesny laptop z serii Eee PC.

Ma on tylko 22,5 cm szerokości, 17 cm długości, ekran o przekątnej prawie 9 cali wyświetlający obraz w rozdzielczości 1024x600 pikseli, procesor Intela 900 MHz (starym grom to wystarczy), 2 GB RAM DDR2, zintegrowaną kartę graficzną i 12 GB miejsca na dysku, z czego 8 GB w postaci pamięci flash. Ma też wbudowaną kamerę 1,3 megapikseli i mikrofon, więc można go używać jako komunikatora, w czym pomaga wbudowane WiFi. Obsługuje karty SD, ma trzy wyjścia USB i na bateriach działa ponad trzy godziny. Świetny wynik. A teraz najlepsze: waży niecały kilogram.

Funkcjonalny, mały, lekki laptop za tysiąc złotych. Już wkrótce w Polsce, choć cena w naszym kraju może być niestety wyższa

Touchpad odczytuje kilka ruchów palca naraz (jak iPhone), więc można na przykład powiększać obraz, kładąc na nim palec środkowy i wskazujący i rozszerzając je. A to wszystko za około 1000 złotych. Niewiarygodna cena! ■



Termin: jesień 2008
Strona www: www.asuseeepc.pl

EUROPA UNIVERSALIS III: IN NOMINE

| STRATEGICZNA | In nomine po łacinie znaczy „w imię" (czegoś). Podtytuł dodatku do Europy Universalis III prawie nic więc nie mówi. Okazuje się jednak, że główną cechą gry będzie zmiana w systemie rebelii i buntów, za którymi stały będą teraz konkretnie ustalone motywacje. Ich przywódcy będą mieli inne powody do stawania do walki. Jedni - religijne (innowiercy, heretycy), inni - społeczne (choćby przeciwnicy podatków), jeszcze inni - narodowe. Ci ostatni z kolei mogą się chcieć odłączać od nas, by po prostu uformować nowe państwo, albo (jeśli są patriotami) dążą do tego, by nasza prowincja wróciła do jej przeszłego władcy. Sprawi to, że każdy taki konflikt będziemy musieli traktować z indywidualnym podejściem. Ale nie będzie łatwo, bo buntownicy w potrzebie zaczną rekrutować najemników, przywódców albo przeprowadzą wśród siebie pobór wojskowy! Jeśli to nie da im zwycięstwa, spróbują też rozwiązań dyplomatycznych. Zgodzimy się na żądania lub nie - wybór należy do nas. W każdym razie podobny tok myślenia będzie też cechował liderów innych państw. Polityka ma być o wiele bardziej jasna i zawsze będziemy wiedzieli, o co chodzi danemu władcy. ■



Hardkorowym fanom strategii oczy zachodzą mgłą z zachwytu, innym graczom też, ale z całkowicie odmiennego powodu



Termin: czerwiec 2008
Strona www: http://www.paradoxplaza.com

IRON MAN

| ZRĘCZNOŚCIOWA | Od ilu lat narzekamy na beznadziejne adaptacje komputerowe filmowych hitów? Za długo! Iron Man może to zmienić, bo wygląda i zapowiada się świetnie. Bohater jest miliarderem i wynalazcą, który podczas testowania nowych rodzajów uzbrojenia został porwany i zmuszony do zaprojektowania najpotężniejszej broni na świecie. Zamiast tego zbudował sobie strój, który pozwala mu latać z prędkością ponaddźwiękową, lewitować, zwiększa odporność na obrażenia i wzmacnia w walce wręcz.



Najpotężniejszą bronią Iron Mana nie jest ironia, lecz jego fantastyczny kostium

Fabuła ma łączyć film i komiksy, poza tym niewiele o niej wiadomo. Nie ona jest jednak ważna, lecz to, że strój daje wiele możliwości w walce. Na niektórych poziomach atakują nas samoloty (więc latamy, przypalamy je ogniem z blasterów czy zrzucamy je na ziemię), a jednocześnie strzelają do nas czołgi (więc walczymy na ziemi, bijąc je pięściami, siłując się z nimi i rozbijając o ściany).

Siła Iron Mana pochodzi z kostiumu, więc musimy uważać, by nie zabrakło mu energii. Odnawia się podczas walki, ale jest też zużywana przez wszystkie moce, takie jak strzelanie czy dopalacz. Strój ma też funkcję samodzielnej naprawy, która pełni rolę... systemu zapisu gry. Jest na co czekać. ■



Termin: maj 2008
Strona www: http://web.sega-europe.com/ironman/en/index.html

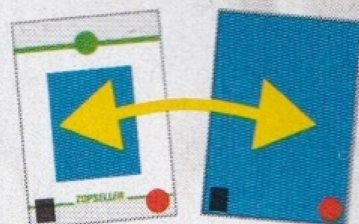
NOWE GRY W NAJLEPSZEJ CENIE **TS** NIE PŁAĆ ZA ZBĘDNE BAJERY

W SPRZEDAŻY OD 15 MAJA!



W serii TOPSELLER znajdziesz gry:

Age of Empires III: The WarChiefs • Company of Heroes: Kompania Braci • Condemned • Dark Messiah of Might and Magic • Eragon • Football Manager 2008 • Heroes of Might and Magic V: Kuźnia Przeznaczenia • MotoGP '07 • Outrun 2006: Coast 2 Coast • Painkiller: Overdose • Piraci z Karaibów: Na Krańcu Świata • Rise & Fall: Civilizations at War • RollerCoaster Tycoon 3: Złota Edycja • Sega Rally • Sonic Mega Collection Plus • SpellForce 2: Czas Mrocznych Wojen • SpellForce 2: Władca Smoków • SWAT 4 Złota Edycja • Test Drive Unlimited • Titan Quest: Immortal Throne • ToCA Race Driver 3 • Trainz Classics Pierwsza & Druga Edycja • Tycoon City: New York • Virtua Tennis 3 • Worms 4: Totalna Rozwałka



DWIE OKŁADKI DO WYBORU!
TOPSELLER
lub OKŁADKA PREMIEROWA
WYSTARCZY ODWRÓCIĆ!

SERIĘ POLECAJĄ:

CLICK! •••radiostacja•••



TOPSELLER

TOPSELLER.GRAM.PL

DOBRA CENA 39,99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl

Penumbra Black Plague

| PRZYGODOWA | Zapowiada się niezwykła przygoda podana w niezwykły sposób. W ten mrocznej grze największym wrogiem jest nasz strach, a zagadki są nader przemyślne

W drugiej części serii wcielamy się w młodego naukowca Philipa, którego list zaginionego ojca wzywa na Grenlandię. Znajduje tam wielką kopalnię i tajne laboratorium. Od lat trzydziestych zeszłego wieku badano tutaj związki między mitami Inuitów a obcymi cywilizacjami. Czas ujawnić tajemnice!

Na szczęści znajomość Overture (pierwszej części) nie jest konieczna, aby wczuć się i zrozumieć wydarzenia z Czarnej plagi. Gra zaczyna się klasycznie – budzimy się zamknięci w niewielkim pomieszczeniu, nie wiedząc, co się stało i gdzie dokładnie jesteśmy.

ZABAWA ŚWIATEM

Wyjątkowość tej przygodówki leży w sposobie interakcji z otoczeniem. Świat gry oglądamy okiem bohatera i wszystko robimy własnoręcznie. Drzwi otwieramy, łapiąc je kursorem i wykonując odpowiedni ruch myszą, podobnie kręcimy zaworami i przerzucamy dźwignie.

Dzięki temu rozwiązywanie zagadek staje się arcyciekawe. By pokonać dziurę w podłodze, budujemy w kilka chwil mostek z leżących opodal desek. Otwarcie kraty wymaga podniesienia metalowego pręta, obrócenia go do odpowiedniej pozycji, włożenia między kratę a ścianę i mocnego pociągnięcia. Po ogarnięciu sterowania, co na przykład w wypadku kręcenia imadłem nie jest takie proste, kombinowanie i manipulowanie otoczeniem to fascynujące wyzwanie.



Temu naukowcowi już żaden zastrzyk nie pomoże, jego krew może za to uratować nas. Co prawda nie bezpośrednio – użyjemy jej do otwarcia supernowoczesnego zamka

Ale nie znaczy to, że tylko machamy przedmiotami, szukając ich zastosowania. Są i klasyczne zagadki wymagające myślenia i rozglądania się po okolicy. Za pomocą strzykawki odciągamy troszkę krwi z leżącego opodal ciała, aby otworzyć zamek reagujący na określoną sekwencję DNA. By odczytać informacje zabezpieczone w komputerze, należy najpierw odszukać odpowiedni kod znajdujący się oczywiście w pomieszczeniu, do którego trzeba najpierw znaleźć klucz. I tak dalej.

POWIEŚĆ GROZY

Nie obejdzie się bez czytania – większość fabuły podawana jest w formie licznych notatek znajdowanych tu i tam. Dzięki nim wkręcamy się w znakomitą opowieść, poznajemy tło całej historii i dowiadujemy się więcej o licznych postaciach pracujących niegdyś w laboratorium. Śledzenie ich losów zapisanych na kartkach papieru jest równie emocjonujące co sama gra.

W Penumbrze nie ma elementów czysto zręcznościowych. Nie zdarza się tu w ogóle walczyć, choć nie znaczy to, że nie natkniemy się na niebezpieczeństwa. Laboratorium zamieszkują przerażające efekty prowadzonych tutaj doświadczeń. Kiedy je spotykamy, lepiej szybko brać nogi za pas, bo gdy nas zauważą, mamy niewielkie szanse na przeżycie. Trzeba także uważać na stan naszych nerwów. Joseph nie może zbyt długo patrzeć na odrażające monstra, bo traci panowanie nad sobą, a wtedy zdradza swoją kryjówkę.

Zapowiada się znakomita, nowatorska, pełna emocji i wciągająca przygodówka, która tak jak Experience 112 tchnie nowego ducha w skostniały nieco gatunek. Uprzedzamy jednak, że nie jest to tytuł dla osób o słabych nerwach, bo potrafi przestraszyć tak, że pot cieknie strumieniem po plecach.

Penumbra: Black Plague

przewidywana premiera:	połowa 2008
przewidywana cena:	99,90 zł

PRZEWIDYWANE WYMAGANIA

procesor 1,5 GHz | karta 128 MB | 512 MB RAM | DVD

PROGNOZA: DOBRA



Powiedzmy tylko tyle: nie wszystkie spośród eksperymentów prowadzonych w tajnym laboratorium na Grenlandii miały przewidziane w założeniach skutki

Rainbow Six Vegas 2

| ZRĘCZNOŚCIOWA | Więcej tego samego plus zarabianie punktów doświadczenia oraz zdobywanie sprawności w czterech różnych kategoriach – to się może spodobać

Gramy jako Bishop z oddziałów specjalnych, które odbijają Las Vegas z rąk terrorystów. Fabuła idzie równolegle do tej z jedynki, ale mniej tu migających neonami kasyn, a więcej smutnych dachów i betonowych korytarzy.

WSPÓŁPRACA TO PODSTAWA

Kluczem do sukcesu jest cierpliwość. Nie wolno wystawiać się na ostrzał, nieraz kładzie nas jedno trafienie z karabinu snajperskiego czy shotguna, dlatego gramy nadzwyczaj ostrożnie. Ułatwia nam to system przyklejania się plecami do wszystkiego – prawy przycisk myszy i już kamera pokazuje naszego wojaka z zewnątrz, jak czai się za skrzynką czy przy słupie. Niestety gra na razie ma błędy – zdarza się, że wrogowie trafiają nas, gdy kucamy za betonowym blokiem. Można to tłumaczyć tym, że żołnierz wystawił nad osłonę czubeczek hełmu, jednak taka losowość w grach komputerowych tylko irytuje.

Zazwyczaj towarzyszą nam dwaj kompani, którzy od pierwszej części nauczyli się rzucać granatami. Wychodzi im to jednak średnio, podobnie odnajdywanie się w zbyt skomplikowanym labiryncie skrzynek – nieraz wróg wali im w plecy, a ci ani drgną. Potrafią być jednak zabójczo skuteczni, szczególnie wbijanie się do wskazanego pomieszczenia i rozwalanie przeciwników idzie im bezbłędnie.

Giwer jest zatrzęsienie, do tego podnosimy nowe z ziemi. Bishop może nieść dwie sztuki broni długiej i pistolet, więc przebrzajamy się wedle uznania. Co jakiś czas znajdujemy skrzynki z bronią i wybieramy pistolety maszynowe i karabiny z długiej listy.

Fajne jest przeprowadzanie akcji z zaskoczenia: wydajemy rozkaz założenia tłumików, przełączamy broń w tryb pojedynczego wystrzału i zdejmujemy nie spodziewających się niczego terrorystów przez okna. Szczególnie dobrze działa to, gdy daje się zjechać na linie wzdłuż ściany budynku. Można wtedy obrócić się na linie głową w dół i wisząc tak, strzelać z pistoletu. Nim wróg się orientuje w sytuacji, rozkazujemy wbić się do środka przez okna.



Zazwyczaj staramy się działać po cichu, nie alarmując przeciwników, dopóki nie mamy ich na muszce, jednak niektóre sytuacje wymagają od nas jak największej siły ognia

NIC NOWEGO

Ale to wszystko było w pierwszej, całkiem udanej części gry – czy zatem dwójka przy tytule nie jest troszeczkę na wyrost? Autorzy robili co mogli, żeby gracz nie odniósł wrażenia obcowania z pakietem dodatkowych misji, stąd całkiem nowatorski pomysł nagradzania nas w czterech różnych kategoriach oraz przyznawania Bishopowi punktów doświadczenia. Trafiając z większej odległości, zdobywamy punkty za celność, zaś kiedy załatwimy kogoś z bliska – za agresywną walkę.

Każde działanie, każde trafienie i każdy celny granat jest w jakiś sposób nagradzany i to nas bardzo motywuje do jeszcze lepszej rozgrywki. Co jakiś czas zdobywamy nowy poziom w którejś z kategorii – zazwyczaj dostajemy wtedy kilkaset punktów doświadczenia, ale zdarza się również, że odblokowujemy jakiś nowy karabin. Same punkty doświadczenia są niestety mało ważne, bo służą jedynie do podnoszenia stopnia naszego żołnierza oraz odblokowywania niezbyt istotnych rzeczy, takich jak chociażby nowe wzory kamuflażu do nałożenia na mundur.

Grafika pozostała identyczna jak w pierwszej części i dzisiaj już nie zachwyca, chociaż modele postaci są bardzo dokładne i wyraźne. Wrażenie psuje tylko efekt trafienia nas przez wroga – z każdą kulą ekran robi się coraz ciemniejszy, a całe otoczenie składa się z coraz większej liczby pikseli. W ekstremalnych momentach Vegas 2 potrafi przez to wyglądać jak gra sprzed dziesięciu lat.

Wszystkie elementy tej gry są w porządku, ale w zasadzie prawie niczym nie różni się ona od pierwszej części. OK, możemy poznać atak terrorystów na Las Vegas z innej strony, poskakać po nowych miejscach albo ubrać się w inne ciuchy (przebieranek w jedynce nie było), ale to chyba za mało, żeby dostawiać dwójkę do tytułu.



Dwaj kompani skutecznie wspierają nas w wielu sytuacjach, ale przez wszelkie labirynty lepiej prowadzić ich samemu

Rainbow Six Vegas 2

przewidywana premiera:	połowa 2008
przewidywana cena:	99,90 zł

PRZEWIDYWANE WYMAGANIA

procesor 3 GHz | 1 GB RAM
karta 128 MB | DVD

PROGNOZA: DOSTATECZNA

Assassin's Creed
Wersja reżyserska

| ZRĘCZNOŚCIOWA | Piękno i oryginalność walczą z nudą i niedociągnięciami. To, co dobre, zwycięża dzięki klimatowi dwunastowiecznej Ziemi Świętej oraz akrobacjom bohatera

Porwany przez tajemniczą organizację Desmond wie tylko, że za pomocą dziwnego urządzenia będą grzebać mu w pamięci. Podobno ma zapisane w genach wspomnienia przodków, wśród nich członka sekty asasynów. Zaczynamy więc przygodę na terenie dwunastowiecznego Bliskiego Wschodu, odkrywając coraz bardziej interesującą intrygę.



Zawodowiec znajdzie jakieś oparcie dla dłoni i stóp niemal wszędzie, a co dopiero na tak fantastycznie rzeźbionej powierzchni jak ta przepiękna mozaika

ŚREDNIOWIECZNY PARKOUR

Łącząc kilka gatunków, gra daje nam wolną rękę w zwiedzaniu dużych etapów i poszukiwaniu misji, pozwala wspinać się i skakać jak w platformówce, a do tego sporo tu walki i trochę skradania.

Jako Desmond w sterylnym laboratorium słuchamy czasem szalonego doktora i zaczepiamy jego asystentkę, ale gramy głównie jako Altair. Ten zakapturzony zabójca ma zlikwidować dziewięć osób w Jerozolimie, Akce i Damaszku. Jego mistrz ukarał go za nieposłuszeństwo, pozbawiając go rangi, umiejętności i każąc mu działać jak nowicjuszowi. To oznacza, że poza wykonywaniem zamachów musimy też przeprowadzać dochodzenia i tropić ofiary, meldując się lokalnym asasynom.

W całym tym skrytobójczym szaleństwie najlepsze są wspinaczki i pościgi na dachach. W każdym mieście odnajdujemy punkty widokowe na wieżach czy dzwonnicach. Chwytamy się bez problemu każdej wystającej cegły, nierówności ścian, parapetu, daszku. To proste, wystarcza przełączyć sterowanie na odpowiedni tryb i jesteśmy niemal przyklejeni do powierzchni. Kierujemy Altairem na boki i w pionie, a on nie tylko łapie się czego trzeba, ale też doskakuje do wystających elementów. Widoki ze szczytów zapierają dech w piersiach, a najwyższe z budynków wymagają kombinowania przez ładnych kilka minut, kiedy chodzimy dookoła po cieniutkiej krawędzi, szukając chwytów i stopni. Zawsze coś się znajdzie, nawet jeśli nie od razu.

Sterowanie sprawdza się świetnie przy akrobacjach. Miasta mają dwa poziomy, więc każdą trasę da się pokonać, przemykając uliczkami wraz z tłumem jak i pędząc górą, skacząc z jednego budynku na drugi. Lecąc kilka metrów nad ziemią, odbijamy się stopą od wystającej belki. Biegniemy po dachu, przeskakujemy na drugi, pędzimy po desce na kolejny, łapiąc równowagę. Dajemy długi sus, w ostatniej chwili chwytamy parapet, wspinamy się, skaczemy i w locie wbijamy sztylet w gardło odwróconego łucznika. Nie wymaga to precyzji, a wygląda niesamowicie. Dlatego po skończonej akcji gnamy dalej, podziwiając widoki i wciąż szukając okazji do popisów. Z najwyższych punktów wykonujemy tak zwany skok wiary: zamiast tracić czas na schodzenie, lądujemy prosto w stogu siana. Na szczęście nie da się w ten sposób zabić.

OSTRZE W TŁUMIE

Po odkryciu punktów widokowych na mapie pojawiają się ikony misji. Wykonując je, zdobywamy informacje niezbędne do eliminacji celów. Niestety w grze jest tylko dziewięć rodzajów takich zadań! To dużo za mało – przed każdym zamachem zaliczamy dwa lub trzy z sześciu dostępnych, więc powtarzamy wciąż te same misje, często nieciekawe, zbyt mechaniczne lub za łatwe. To największa wada gry.

By kogoś podsłuchać, siadamy na pobliskiej ławce – zero wyzwania! Eskortowanie informatora to kilka walk ze strażnikami. Kradzież kieszonkowa i przesłuchanie wyglądają niemal tak samo, śledzimy kogoś, by w odpowiedniej chwili zmusić go do mówienia siłą albo wyjąć mu przedmiot z kieszeni. Nawet dorzucany czasem tykający zegar nie wywołuje wielkiego skoku adrenaliny. Niszczenie straganów na czas poraża prostotą, wyścig jest mało

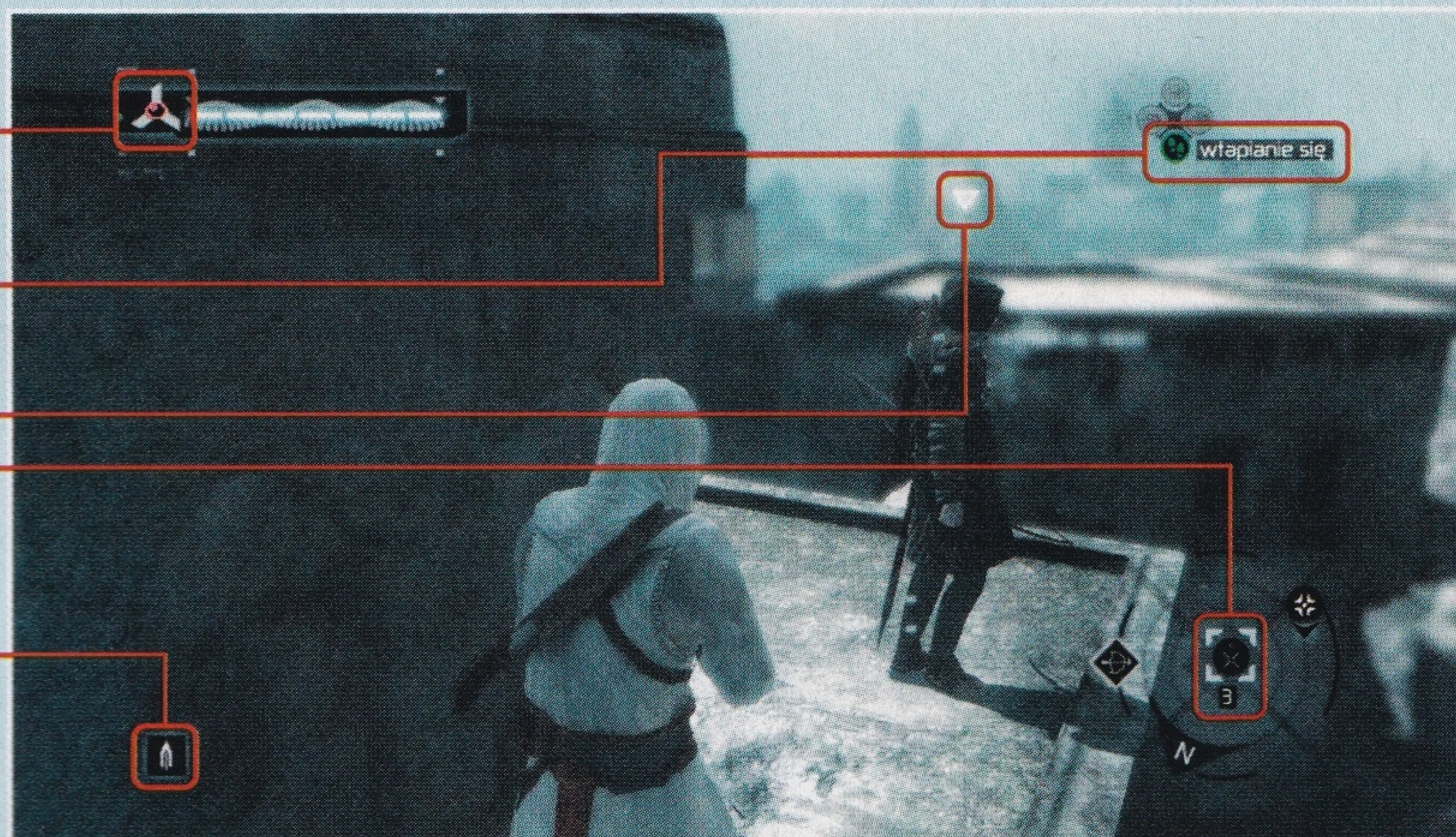
emocjonujący, zbieranie flag też nijakie. Początkowo można to robić z ciekawości, ale szybko staje się przykrym obowiązkiem.

Misje ładnie opakowano fabularnie, po każdej poznajemy coś ważnego, jak rozstawienie strażników naszej ofiary, poglądy mieszkańców na jej temat czy najbezpieczniejszą drogę na miejsce egzekucji. Jeśli się postaramy, wiemy, czy ofiara spodziewa się zamachu i z kim się spotka. Cierpliwość popłaca, bo po wykonaniu wszystkich sześciu misji jesteśmy lepiej przygotowani. Ale braku kreatywności w konstrukcji zadań to nie zatuszuje.

Wykańczanie głównych celów jest niezłe. Jeden z wrogów ma naśladowców ubranych jak on, używamy więc zdolności orlego wzroku, by ich rozróżnić. Inny chowa się na statku, gdzie dostajemy się, skacząc po łódkach. Na początku nieco zbyt rzadko mamy możliwość zaplanować trasę czy opracować taktykę. Kilka egzekucji sprowadza się do zwykłego zasztyletowania lub pościgu. Nawet jeśli nie chce nam się starać i pozostać niezauważonym, też wygrywamy. Trzeba tylko pokonać zaalarmowanych strażników albo im uciec.

PODSTAWY SKRYTOBÓJSTWA WEDŁUG ALTAIRA

Jak usunąć łucznika? Ten symbol ◆ wskazuje, czy jesteśmy obserwowani. Kolor czerwony to znak, że ktoś nas widzi, wtedy może nie pomóc nawet wtopienie się w tłum ◆. By zasztyletować cel, namierzamy go, aż nad głową pojawia się strzałka ◆. Mapka wskazuje odległość ◆, a w lewym rogu widzimy aktualnie wybraną broń - ukryte ostrze ◆. Nie ma się co zastanawiać - atakujemy, nim łucznik odwróci się w naszą stronę. Jeśli wyczujemy moment, sztylet przebije jego szyję.



System walki jest fajny, choć nieskomplikowany. Podczas starć z szeregowymi wrogami ustawiają się oni dookoła nas i atakują pojedynczo. Na początku to nudne, ale pod koniec gry zbierają się już po kilkunastu jednocześnie i nie dają chwili oddechu, więc robi się trudno. Klikamy rytmicznie, kontratakujemy, jeśli wyczujemy moment, blokujemy, robimy uniki. Niektórych trików uczymy się z czasem, a i zestaw broni się rozrasta, bo do miecza i sztyletu dołączają zabójcze noże do rzucania. Pozwalają one załatwić kogoś z oddali. Ofiary są też bezbronne wobec ukrytego ostrza, ale żeby go użyć, musimy zakraść się niezauważeni.



W takim właśnie miejscu można wykonać skok wiary, czyli nie patrząc w dół (inaczej niż na obrazku) rzucić się w przepaść w nadziei, że wyląduje się na wozie z sianem

Zwiedzanie miast to przyjemność, ale denerwuje umowność świata. Tłum chodzących i rozmawiających ludzi robi wrażenie, póki nie usłyszymy powtarzających się tekstów ratowanych przed strażnikami obywateli. Warto to jednak robić, bo odwdzięczają się, zatrzymując pościg albo otwierając niedostępne miejsca. Ale czemu musimy cały czas słuchać tego samego, a ocaleni często wyglądają jak klony? Duży minus.

Zawsze wiemy też, czy strażnicy nas obserwują (wtedy trzeba uważać) czy są zaalarmowani (trzeba walczyć lub uciekać). Czasem nieostrożne przejście koło kobiety z dzbanem na głowie sprowadza na nas kłopoty, innym razem korzystając ze zdolności wtapiania się w tłum, stajemy się niewidoczni, nawet stojąc przy ciałach zabitych niedawno strażników. Trafiają się jeszcze zabawniejsze sytuacje. Gdy chcąc przesłuchać pewnego mężczyznę, zaczynamy go bić, do bójki dołącza dwóch przechodniów. Po kolejnych ciosach gość zaczyna mówić, a walczący w jego obronie patrzą, jak gada. I stoją, aż skończy! Wtedy wbijamy mu nóż pod żebra, a oni spokojnie odchodzą jak gdyby nigdy nic.

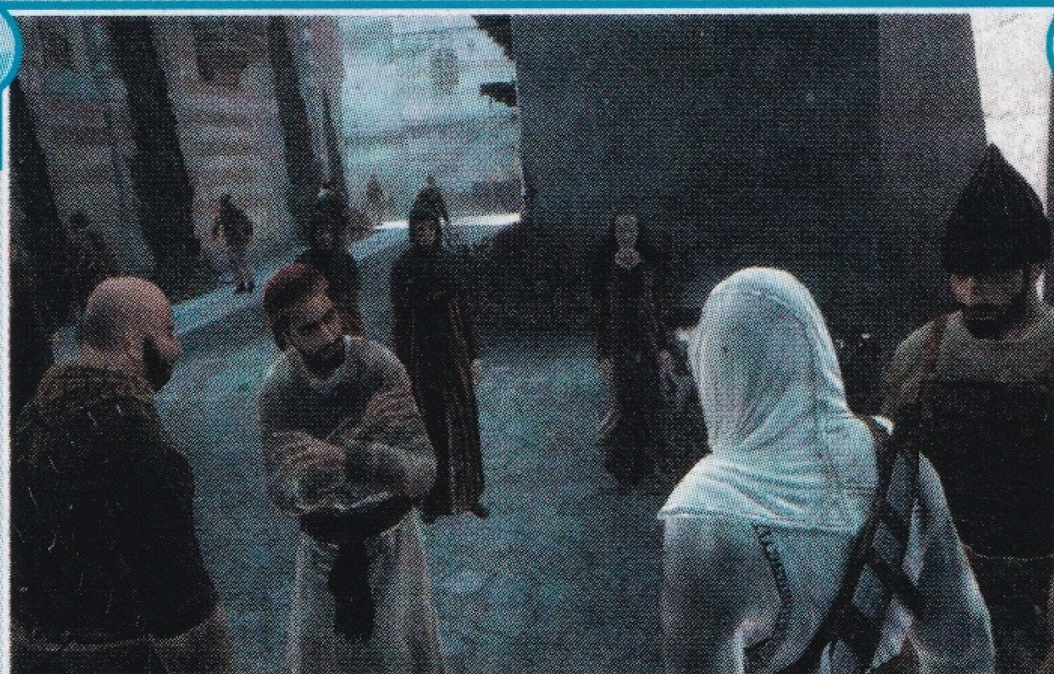
NIEZŁA WIDOKÓWKA

Urozmaiceniem są przejażdżki na świetnie animowanym koniu. Na początku między miastami przemieszczamy się właśnie w ten sposób, poznając okolicę. Nie ma wtedy może za dużo do roboty, bo da się jedynie zdobywać punkty widokowe i wdawać w bójki ze strażnikami, ale już pierwsza wyprawa daje pewne wyobrażenie o tym, z jak dużym otwartym światem mamy do czynienia. Zarówno podczas tych wycieczek jak i w miastach warto rozglądać się za flagami do zebrania i poukrywanymi templariuszami do pokonania. Oczywiście pod warunkiem, że chcemy zaliczyć grę na sto procent.

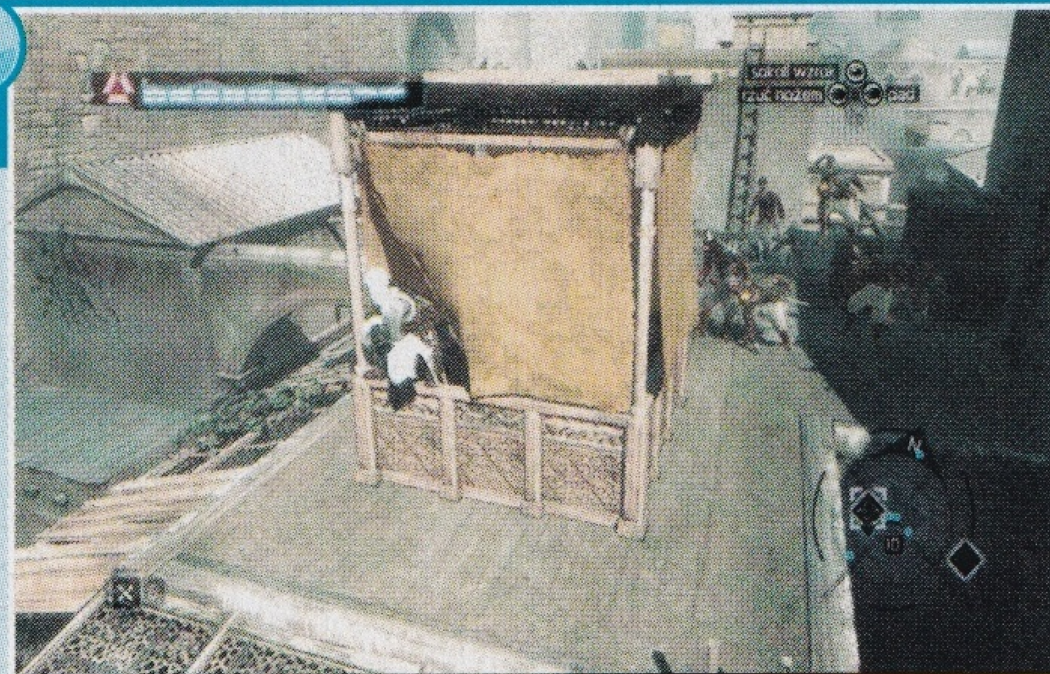
WSZYSTKO SIĘ MOŻE ZDARZYĆ, CZYLI ABSURDY ŚWIATA ASASYNÓW



1 Podczas eskorty strażnicy potrafią wyskoczyć z najmniej oczekiwanych miejsc, a innym razem nie zauważają nas, nawet gdy przechodzimy tuż obok.



2 Gdy chcemy nastraszyć mężczyznę, bronią go inni. Ale gdy po paru ciosach zaczyna mówić, pozostali beztrosko rozłażą się po okolicy. Nawet strażnik!



3 Altanka to idealna kryjówka. Nawet jeśli weszliśmy na dach kilka sekund przed strażnikami, nigdy nie wpadną na pomysł, żeby zajrzeć do środka.

Na dobrym komputerze gra wygląda przepięknie. Altair w ruchu robi niesamowite wrażenie. Elementy jego stroju powiewają na wietrze, on sam wygina się niesamowicie przy akrobacjach, poruszając częściami ciała w kapitalny sposób. Gra porywa również widokami dwunastowiecznej architektury. Każde miasto jest trochę inne. Biedne dzielnice bywają brudne, między skleconymi z desek budynkami biegną uliczki pełne kałuż. Te bogatsze są czyste, widać więcej ozdób i roślin. Pełno tu malowanych kolumn, murowanych budynków, złoconych kopuł meczetów i ścian zdobionych charakterystyczną mozaiką. Przywiązanie do szczegółów budzi podziw, ale szkoda, że zawsze jest widno.

Do nagrania polskich dialogów zatrudniono znanych aktorów. Większość spisała się świetnie, zwłaszcza Borys Szyc w roli zadziornego Malika, który od samego początku nie lubi naszego bohatera (nie bez powodu) i aż kipi złością. Równie groźny jest mistrz Al Mualim grany przez Daniela Olbrychskiego. Ostatni gwiazdor, Krzysztof Kowalewski, ma małą rolkę (wcielił się w jedną z ofiar Altaira), ale radzi sobie doskonale.

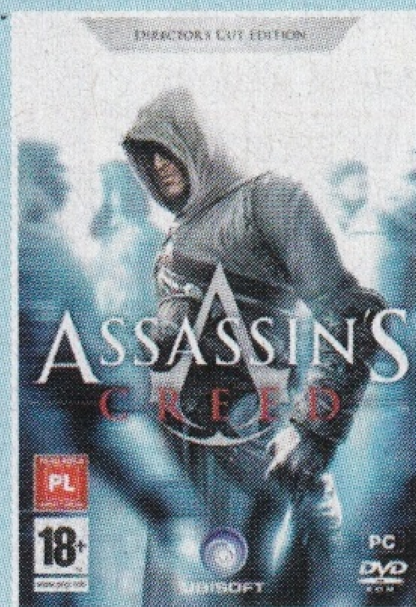
Najważniejsze, że każdy z nich nie przyciąga jedynie znanym nazwiskiem, lecz dobrze zagraną postacią. Poważnych błędów w tłumaczeniu nie ma, szkoda tylko, że tyle kwestii się powtarza. A słyszymy je często, bo za każdym razem, gdy Altair się wspina, przechodnie rzucają komentarze, jaki to z niego szaleniec. I mają na to raptem kilka tekstów, którymi operują w kółko. To jednak nie wina tłumaczenia, bo tak samo było w oryginale.

BEZ RYWALI

Assassin's Creed to wyjątkowa gra, którą trudno porównywać do innych. Stanowi to jej największą zaletę i przekleństwo zarazem, bo twórcy podczas mieszania kilku gatunków elementy jednych totalnie spłycili, a drugich dopracowali do perfekcji i wynieśli na nieznany innym tytułom poziom. Kombinowanie z zabójstwami było też w serii Hitman (najnowsza, całkiem niezła odsłona to Krwawa forsa), a żyjące własnym życiem miasta, tyle że współczesne, znajdziemy w GTA (na przykład San Andreas). Trochę podobny klimat ma seria Thief, a sporo skakania czeka w Prince of Persia: Dwa trony. Nie są to jednak najnowsze gry, więc jeśli mamy dobry komputer, powinniśmy dać szansę Altairowi.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Assassin's Creed Wersja reżyserska



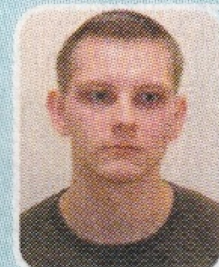
Sporo tu walki i scen przemocy, ale w porównaniu do niektórych innych gier dozwolonych od osiemnastu lat, ta jest prawie bezkrwawa.

18+ www.pegi.info

wymagania minimalne	wymagania zalecane
procesor 2,6 GHz, 1 GB RAM, karta 256 MB, DVD	procesor 2,6 GHz, 1 GB RAM, karta 256 MB, DVD

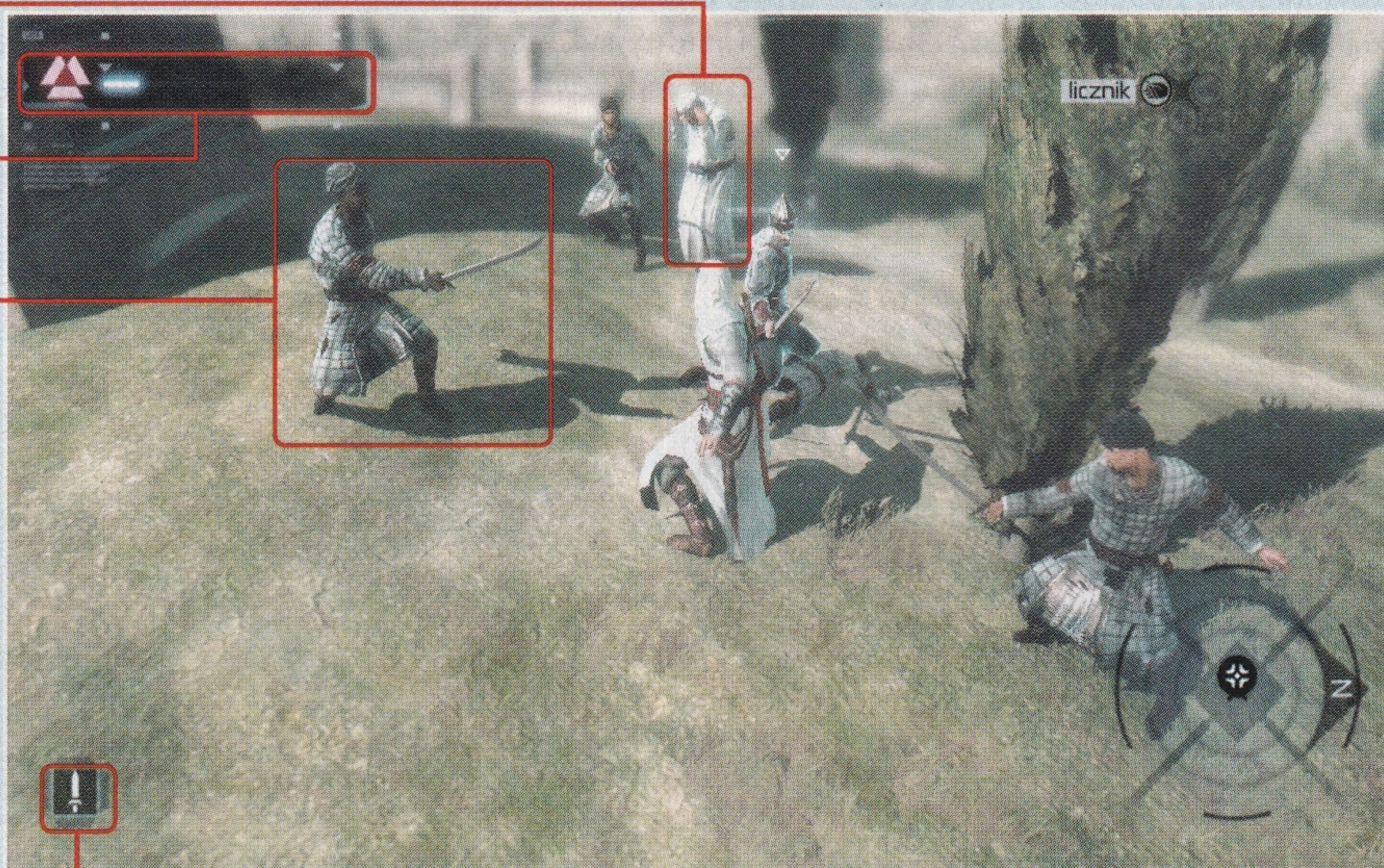
CENA 99,90 zł

Grywalność	**50%**	**5**
Jakość gry	**25%**	**4,80**
grafika	15%	5
dźwięk	5%	4
wersja polska	5%	5
Obsługa gry	**15%**	**2,40**
regulowany stopień trudności	5%	1
możliwości konfiguracji gry	5%	3
zapis stanu gry	5%	3
Sprawy techniczne	**10%**	**4,60**
jakość programu instalacyjnego	3%	5
jakość pomocy wydawcy	4%	4
uciążliwość zabezpieczeń	3%	5
Ocena częściowa		**4,52**
Dodatkowe ujemne/dodatnie punkty		
Ocena jakości	bardzo dobra	**4,52**
Cena/jakość		dobra



Zdaniem autora: Gra bywa męcząca, ale nie żałuję spędzonego z nią czasu. Szalone akrobacje Altaira, niesamowite widoki i fabuła wynagrodziły mi ciągłe powtarzanie tych samych misji. Zakapturzony asasyn to jeden z fajniejszych bohaterów gier. Mam nadzieję, że w drugiej części będzie miał więcej do roboty! Bartłomiej Kossakowski

W OBRONIE OBYWATELI



Podczas każdej walki uważamy na poziom energii ◆, ale te starcia, w których bronimy mieszkańca ◆, są wyjątkowe. Od ich wyniku zależy, czy miejscowi nas wspomogą. Jeśli zajściu przyglądają się uczeni, możemy wraz z nimi przejść potem koło strażników, nie wzbudzając podejrzeń. Warto to wykorzystać. Podobnie jak fakt, że przeciwnicy na ogół atakują pojedynczo – stoją w miejscu ◆ i czekają, aż Altair rozprawi się z tym, który akurat zadaje ciosy. W starciach bezpośrednich sprawdza się miecz ◆, ale kiedy udaje nam się pozostać niezauważonym, warto korzystać też z noży do rzucania czy sztyletu.

Command & Conquer 3 Gniew Kane'a

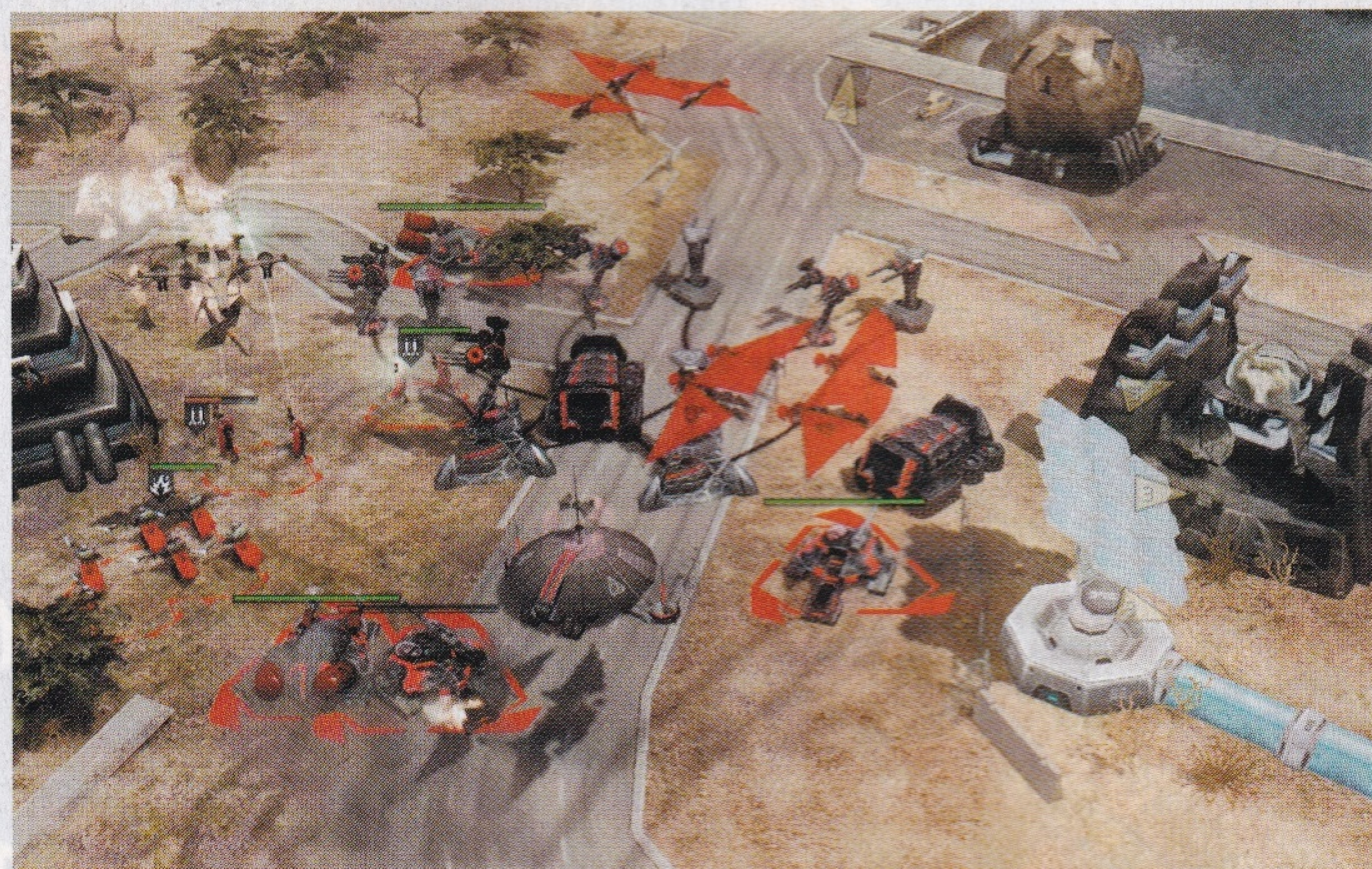
| DODATEK DO GRY STRATEGICZNEJ | Mimo wielu szumnych zapowiedzi mamy więcej tego samego. Oczywiście są nowe elementy, ale nie zmieniają one charakteru rozgrywki

Walki pomiędzy GDI, Bractwem Nod i scrinami wybuchają po roku przerwy. Jest dynamiczna kampania, eksplozje zajmujące większą część ekranu, sześć podfrakcji, nowe jednostki i stare grzechy sztucznej inteligencji. Przy tej grze można się świetnie bawić, pod warunkiem, że dobrze bawiliśmy się przy Wojnach o tyberium. To raczej zaleta, ale wolelibyśmy mieć także inne powody do zadowolenia.

POSZATKOWANA KAMPANIA

Dotąd powodem do dumy była zawsze kampania: z ciekawą fabułą, przerysowanymi postaciami, spójna i tłumacząca cel kolejnych misji łączonych w jedną operację. Tym razem dostajemy 13 misji rozgrywanych tylko Bractwem Nod. Fabuła rozgrywa się w trzech okresach: po drugiej wojnie o tyberium, przed trzecią wojną i w jej trakcie oraz po trzeciej wojnie. Wygląda na zbiór misji połączonych wyłącznie osobą Kane'a, przywódcy Bractwa Nod. Jedyną zaletą takiego układu jest uzupełnienie wiedzy o świecie C&C. Dowiadujemy się na przykład, dlaczego Boyle stanął na czele GDI po zniszczeniu Filadelfii i wybiciu wszystkich ważnych polityków tego ugrupowania.

Ale jedna kampania to niewiele. Nie mamy okazji wypróbować w jej trakcie wszystkich jednostek każdej strony. Szkoda, bo zaletą kampanii jest właśnie stopniowe wprowadzanie kolejnych oddziałów i pokazywanie ich zdolności w specjalnie zaprojektowanych misjach. Takich jak ta, w której działa Widmo niewidoczne dla wroga i mające bardzo duży zasięg niszczą położony w sercu bazy wroga cel.



Dodanie kilku podfrakcji i ich jednostek zwiększa oczywiście atrakcyjność rozgrywki, ale tylko wtedy, kiedy mamy okazję skorzystać z tych wszystkich nowości

Obok nieciekawych i mało emocjonujących misji, w których budujemy jednostki, bazę i likwidujemy przeciwnika ogromną armią, mamy zadania na czas i walki małymi oddziałami na tyłach. Celem nie jest tu zwykłe oczyszczenie mapy z przeciwnika. To często najlepszy sposób na zwycięstwo, ale nie zawsze. Twórcy kampanii zostawili sobie furtkę, by nas zaskoczyć. Mapa potrafi się rozszerzyć o nowe obszary rojące się od wrogów, a przeciwnik może pojawić się znikąd. Widać ostre skryptowanie wydarzeń, ale taka uroda kampanii.

ŚWIAT TO ZA MAŁO

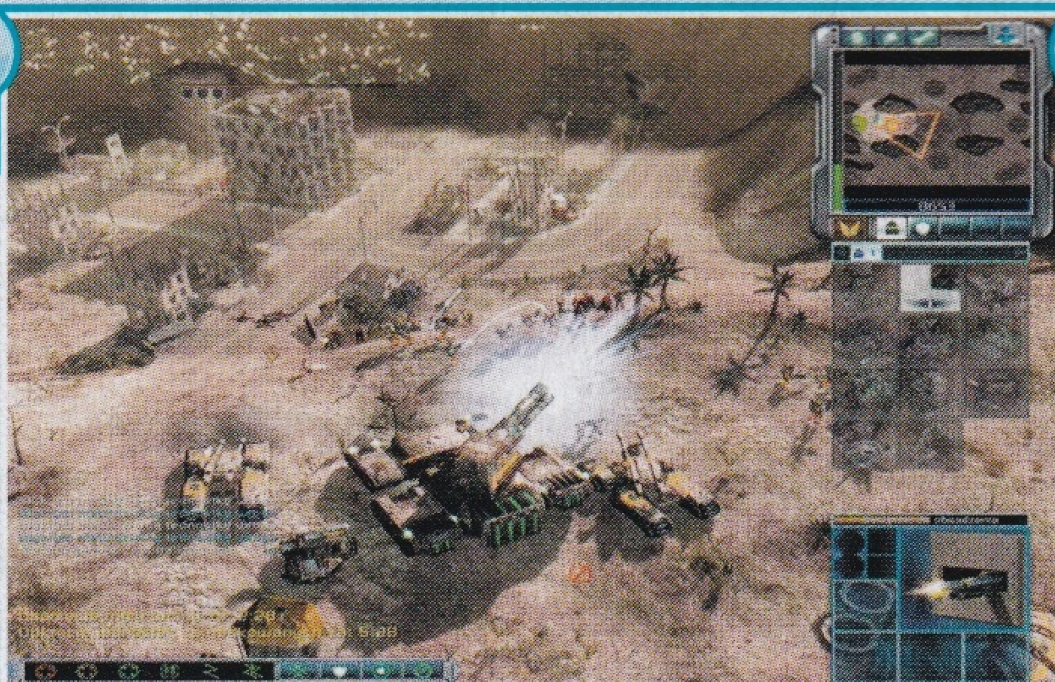
Niespodzianki skryptowania przestają nas dotyczyć w nowym trybie o nazwie Globalny podbój. Na mapie świata budujemy i rozbudowujemy bazy, wystawiamy oddziały i ruszamy do boju. Nie ma określonych prowincji. Są tylko zasięgi wpływów baz i miasta, które przynoszą surowce, gdy mamy je w zasięgu. Przesuwamy po mapie żetony oddziałów, a gdy dochodzi do bitwy, rozgrywamy ją na mapie albo czekamy, aż rozstrzygnie ją za nas komputer. Ta druga opcja jest mniej kusząca, bo nawet średnio doświadczeni stratedzy ponoszą mniejsze straty, prowadząc oddziały samodzielnie. Jeśli mamy pojazd budowlany, potyczka może się przerodzić w pojedynek na pełną skalę z budową baz i zbieraniem surowców. Częściej jednak jest to czysta walka dwóch oddziałów.

Tu w końcu mamy okazję spróbować każdej z trzech frakcji, na które dzielą się główne stronnictwa. Frakcje mają specjalne jednostki i gra się nimi nieco inaczej niż podstawowymi wojskami danej strony. Na przykład Czarna Dłoń, jeden z odłamów Nodu, nie używa lotnictwa, ma za to uniwersalne

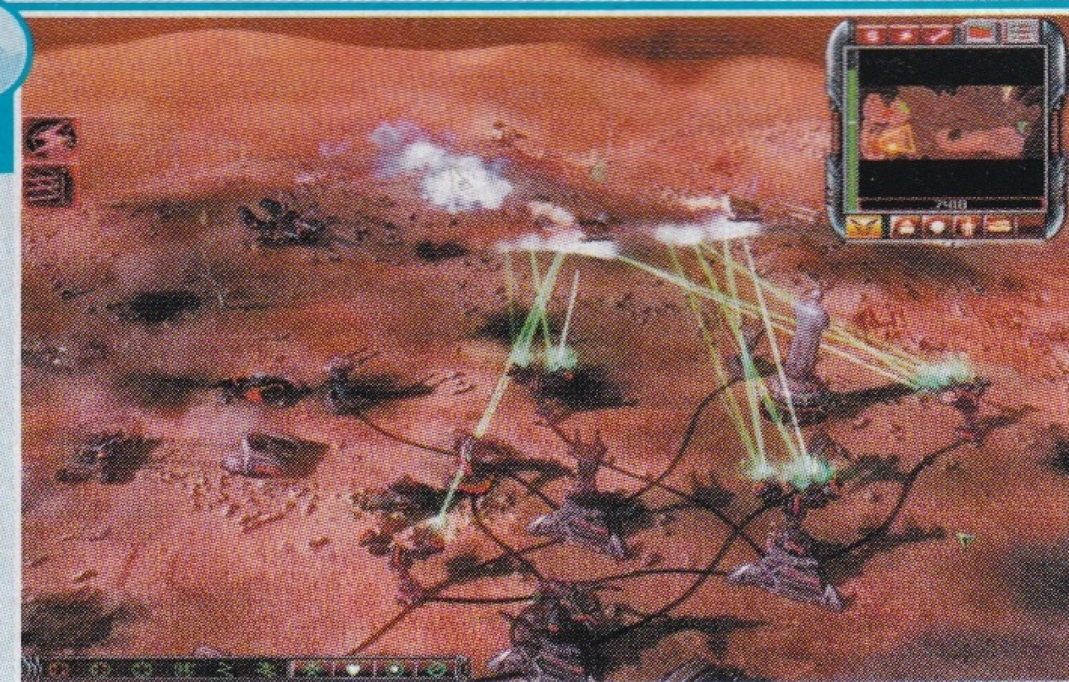
FORMY DEFENSYWNE: OD OBRONY STATYCZNEJ DO PRZEJĘCIA INICJATYWY



1 Umiejętnie przygotowanej obronie przeciw piechocie, pojazdom i lotnictwu nie musimy poświęcać wiele uwagi. Trzeba pamiętać tylko o zapewnieniu energii.



2 Nie wszędzie da się jednak postawić wieżyczki. Wykorzystując ukształtowanie terenu, organizujemy obronę ruchomą. Piechota powinna zająć budynek.



3 Czasem najlepszą obroną jest atak. Tak dobieramy atakujących, by mimo słabszego pancerza i siły ognia zaszkodzili wrogom: mechy nie mają obrony p-lot!



Rola piechoty w bitewnym zamęcie nie uległa zmniejszeniu, nadal należy uważać na małe oddziałki z wielkimi rakietami, kiedy się intensywnie używa ciężkiego sprzętu

mechy zwane Czyścicielami. Takich subtelnych różnic jest kilkanaście i samo ich śledzenie to gratka dla fanów serii.

Bazy na mapie strategicznej budujemy w dowolnych miejscach, co jest wielką zaletą podboju świata. Oprócz takich, które są potrzebne do władania miastami, wznosimy też bazy służące do naprawy jednostek. Stan techniczny pojazdów poprawiamy bowiem tylko w zasięgu ich oddziaływania.

WIZJA Z BŁYSKIEM

Komputerowy przeciwnik ma lepsze i gorsze momenty. W sferze strategicznej nie docenia znaczenia miast, tworzy za małe i za słabe oddziały wojskowe. Sztuczna inteligencja miewa nawet kłopoty z wyszukiwaniem drogi, a w kampanii jest tak przewidywalna, że daje się ocenić, gdzie nas zaskoczy. Bez przerwy śle te same oddziały w tej samej sile w te same miejsca. Przedszkolak grałby lepiej.

Z drugiej jednak strony SI rozbudowuje bazy i korzysta z premii, jakie dają stawiane w nich zaawansowane budynki. Na poziomie taktycznym podejmuje trafne decyzje, choć nie zawsze zapewniają jej one powodzenie. Na przykład jeśli mamy pojazd budowlany, a komputer nie, możemy być pewni szybkiego ataku całością sił - wróg zdaje sobie sprawę, że nasze szanse będą rosły. I to jest budujące.

Nieco mniej budujące jest za to rozmieszczenie baz na mapie świata. Za każdym razem wszyscy zaczynają w tych samych miejscach, miasta także nie zmieniają położenia, co dość szybko okazuje się nudne. Przydałoby się generowanie początkowych pozycji.

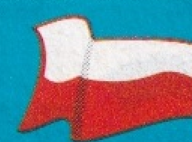
Szata graficzna nie zmieniła się znacząco. Nadal walczymy w trójwymiarowym świecie, gdzie niemal wszystko daje się zniszczyć. A niszczy się na wielką skalę i aż przesadnie. Piechurzy po wybuchach wyrzucani są wiele metrów w górę, płomienie miotaczy ognia trawią całe oddziały, części zniszczonych pojazdów latają w powietrzu - totalna zagłada. Pod względem grafiki mimo upływu roku od premiery podstawowej części gry nadal prezentuje się udanie.

W wersji polskiej komunikaty są zwykle bezbłędne. Kiedy błąd się zdarza, zazwyczaj nie utrudnia gry, a jedynie poważnie ośmiesza tłumacza nierozumiejącego, co tłumaczy. Wynikiem tego rodzaju błędów jest dzielenie się inteligencją (po angielsku: intelligence) zamiast danymi wywiadu.

Jeszcze bardziej dynamiczna gra z ładniejszą grafiką, równie wartką akcją i wieloma celami podawanymi w trakcie misji to World in Conflict. Jego wadą są bardzo wysokie wymagania sprzętowe. ■

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Command & Conquer 3: Gniew Kane'a



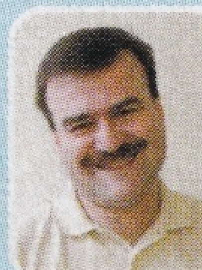


Dobrze dobrane PEGI, gra jest brutalna, płoną pojazdy i ludzie, ciała są wyrzucane w powietrze. Umowność nie zmienia faktu, że nie jest to gra dla dzieci. 16+ www.pegi.info

wymagania minimalne	wymagania zalecane
procesor 2 GHz	procesor 2,2 MHz
512 MB RAM (Vista 1 GB)	1 GB RAM
karta 64 MB, DVD, gra C&C 3	karta 128 MB, DVD, gra C&C 3

CENA 79 zł

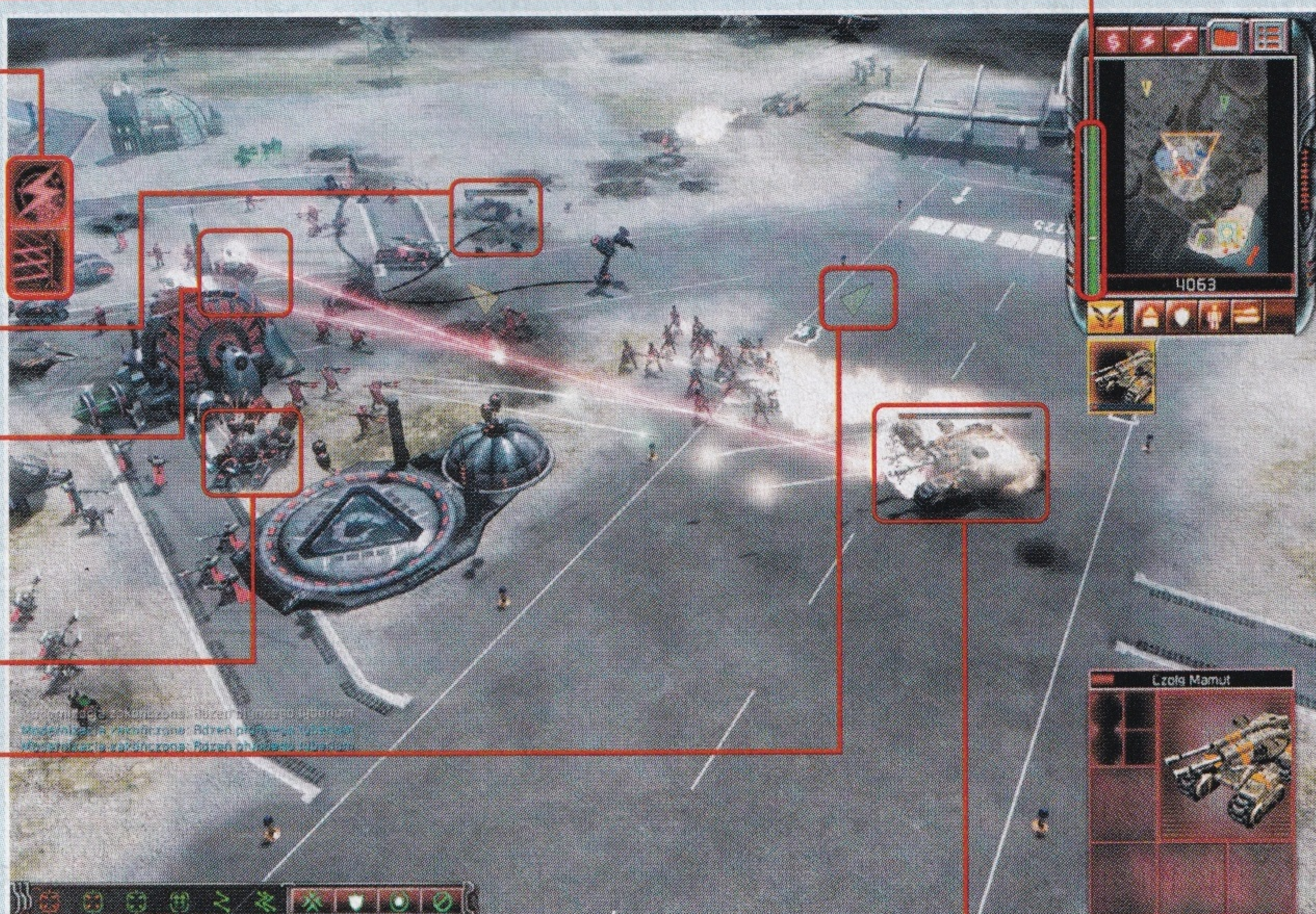
Grywalność	**50%**	**4**
Jakość gry	**25%**	**4,60**
grafika	15%	5
dźwięk	5%	4
wersja polska	5%	4
Obsługa gry	**15%**	**4,70**
regulowany stopień trudności	5%	4
możliwości konfiguracji gry	5%	5
zapis stanu gry	5%	5
Sprawy techniczne	**10%**	**4,10**
jakość programu instalacyjnego	3%	4
jakość pomocy wydawcy	4%	5
uciążliwość zabezpieczeń	3%	3
Ocena częściowa		**4,27**
Dodatkowe ujemne/dodatnie punkty		
Ocena jakości	dobra	**4,27**
Cena/jakość		bardzo dobra



Zdaniem autora: Ma wszystko, czego potrzebuje dodatek. Kampania rozczarowuje, trudno mówić o spójnej fabule, z której seria dotąd słynęła. Podoba mi się za to tryb podboju świata, prosty i różniący się od podobnych trybów w innych grach. Szkoda tylko, że nie jest w pełni losowy. **Dariusz J. Michalski**

PODCZAS ZWYKŁEJ POTYCZKI POD BAZĄ WIELE SIĘ DZIEJE

W bitwie trudno używać technologii ◆ tworzonych przez budynki naukowe, bo są one głównie obronne. Warto budować wieżyczki, są skuteczne i same się naprawiają ◆. Obronę wzmacniają oddziały szykowane do szturmu. Niektóre mogą łączyć ataki ◆. Obrona statyczna wymaga nadwyżki zasilania ◆ - bez prądu wieżyczki obronne i niektóre budynki nie działają. Naprawa sprzętu ◆ odbywa się w pobliżu fabryki uzbrojenia. Cele ◆ są pokazywane na żółto (główne) i zielono (dodatkowe). Nasi żołnierze sami atakują cele ◆.



Frontlines: Fuel of War Special Edition

| ZRĘCZNOŚCIOWA | Autorom udało oczyścić grę z błędów trapiących wersję beta. Niezły tryb dla jednego gracza dobrze wprowadza do ciekawej rozgrywki sieciowej

Pokrewieństwo do Battlefielda widać i czuć na każdym kroku, poczynając od klas postaci przez klimat po pomysł na rozgrywkę. To klasyczna zabawa w przejmowanie punktów kontrolnych przy użyciu rozmaitych broni, piechoty i pojazdów bojowych.

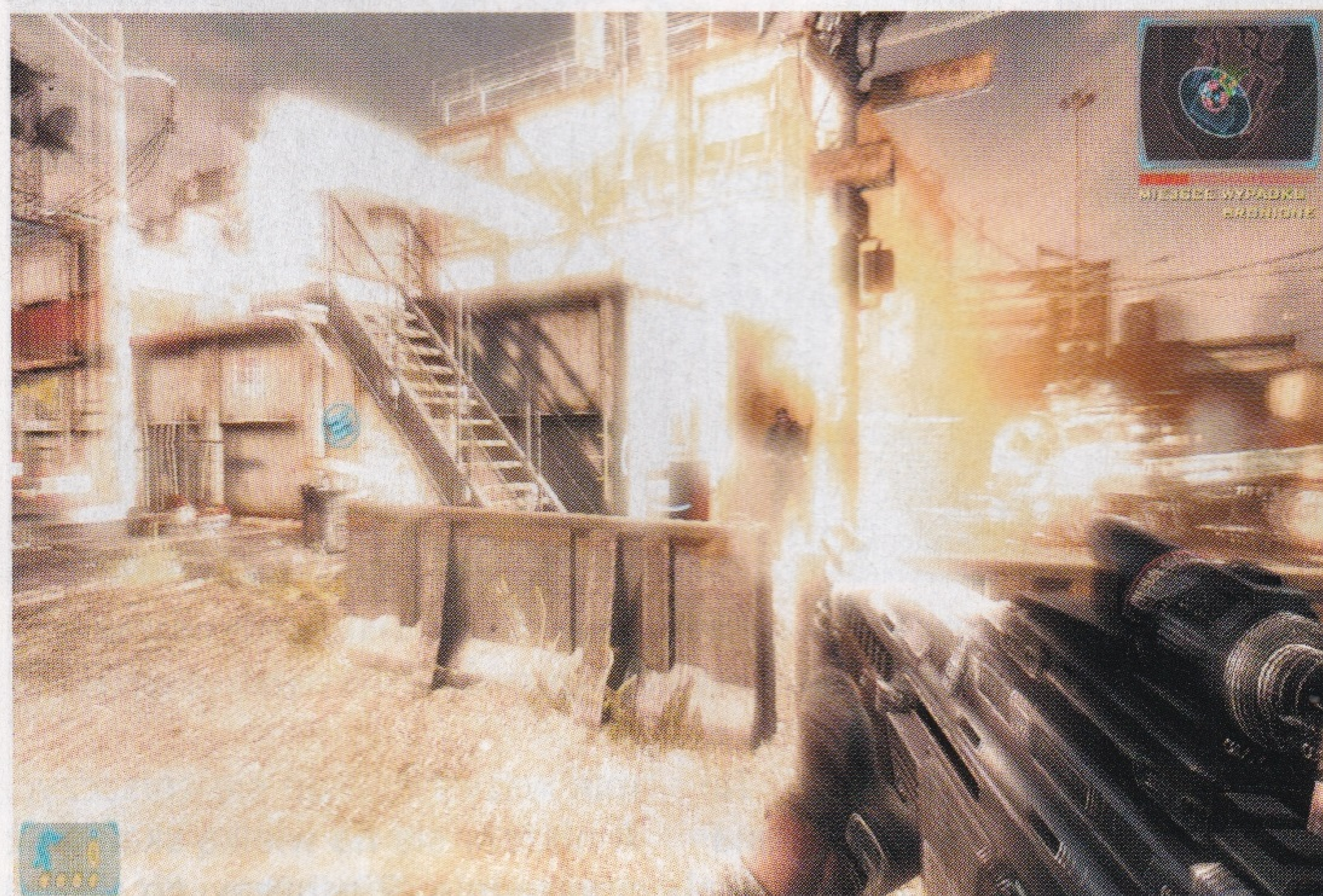
OSTATNIA WOJNA

Jak na grę szykowaną do rozgrywki w sieci, Frontlines ma zaskakująco dobrą kampanię singlową. W bliskiej przyszłości sytuacja na świecie jest fatalna - kończące się zapasy ropy doprowadziły do zapaści USA. By walczyć o ostatnie źródła na Bliskim Wschodzie, łączą się one z innymi krajami w Koalicję Zachodnią. Przeciw niej staje Przymierze Czerwonej Gwiazdy (Rosja i Chiny). Dołączamy do elitarnego oddziału Koalicji gdzieś w górach Kaukazu, gdy Rosjanie zaczynają szturm. Znajdujemy się w samym środku trzeciej wojny światowej.

Misje rozgrywane są na mapkach wieloosobowych. O celach informowani jesteśmy na bieżąco. Zwykle musimy zająć wskazane punkty na linii frontu, ale czasem zdarzają się odmiany - wysadzamy wskazane urządzenia wroga czy ratujemy zakładnika.

Choć tak przeciwnicy jak i sojusznicy zachowują się raczej głupio, stojąc bezmyślnie na otwartym terenie i zastygając w bezruchu po trafieniu, strzelaniny są emocjonujące. To głównie zasługa fachowej oprawy. Animacja ruchu jest wzorowa (tylko wrogowie czasem dziwacznie padają na ziemię), świetnie prezentują się tła, ale największe wrażenie robią efekty specjalne. Dzięki rewelacyjnym eksplozjom czujemy się jak na prawdziwej wojnie. Co chwila obok rozrywa się pocisk czy ładunek, kompani biegają, szukając schronienia, a my rozpaczliwie rzucamy się na ziemię, siejąc do każdego wroga w polu widzenia.

Część elementów otoczenia, ba, nawet całe ściany budynków daje się niszczyć materiałami wybuchowymi i pociskami z mocniejszych broni. To zmusza do zmian taktyki: gdy bezpieczna osłona przestaje istnieć, szybko szukamy nowego schronienia. Choć nie ma tu wskaźnika zdrowia, a stan grożący zejściem mija bardzo szybko, zginąć jest łatwo. Wystarcza chwila nieuwagi i leżymy. Ale nie kierujemy żadnym konkretnym bohaterem, więc bez stresu odradzamy się po chwili w punkcie kontrolnym.



Eksplozje większych obiektów wstrząsają całą okolicą. Całe szczęście, że kierowany przez nas żołnierz może to przeżyć, inaczej nie zobaczylibyśmy ich w pełnej krasie

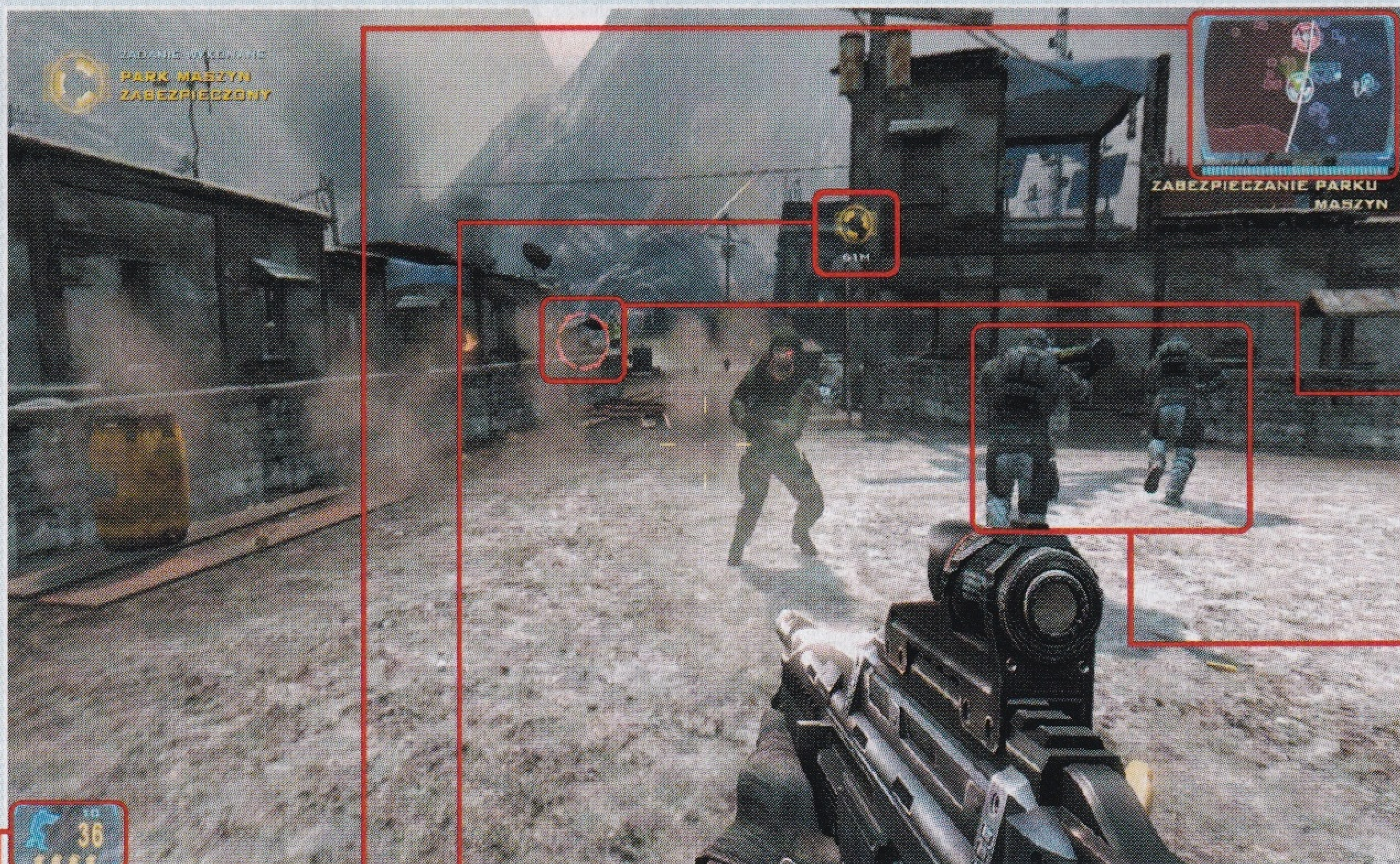
SIECI WOJNY

Niestety tryb dla jednego gracza zanim się dobrze rozkręci, już się kończy. To tylko osiem niezbyt długich misji, które nadają się akurat do tego, by początkujący oswoił się z bronią i innym sprzętem bojowym. Poznajemy tutaj sztuczki, które prawdziwego znaczenia nabierają dopiero w grze z żywym przeciwnikiem.

W trybie multi zaczynamy od wyboru klasy, a więc i broni, której używamy. Szturmowiec ma karabinek z granatnikiem, komandos biega z wytłumionym pistoletem maszynowym,



HEŁM Z DOSTĘPEM DO SIECI TO PODSTAWA



Jeden rzut oka na mapę ◆ i już wiemy, gdzie powinniśmy się udać. Dodatkowo dzięki specjalnemu wyświetlaczowi zamontowanemu w hełmie cele misji pojawiają się jako ikony ◆. Od razu wiemy, skąd należy spodziewać się ostrzału. Poza tym pozycje przeciwników zaznaczane są za pomocą specjalnego systemu ◆. Informacje te przekazywane są w wewnętrznej sieci oddziału, więc jeśli któryś z naszych towarzyszy ◆ zauważy wroga, to zostanie on oznaczony tak, jakbyśmy zrobili to my. Zapamiętale eliminując wrogów, nie zapominajmy jednak o monitorowaniu poziomu naszej amunicji ◆, a zwłaszcza liczby pocisków pozostałych jeszcze w magazynku.

zaś snajper wali z potężnej rusznicy. Jest jeszcze inżynier naprawiający pojazdy, spec od walki z nimi i żołnierz wsparcia, który ogniem z ciężkiego karabinu maszynowego przyciska wroga do ziemi.

Następnie wybieramy rolę. Mamy tu speca od walki EMP, który za pomocą urządzeń wyłącza maszyny, jest żołnierz wzywający wsparcie lotnicze, inny rozkładający stacjonarne działka i operator robotów bojowych. Role mają po trzy umiejętności specjalne, ale nie od razu mamy do nich dostęp. Zyskując doświadczenie bojowe, awansujemy na wyższe poziomy, co odblokowuje gadżety. Na przykład specjalista od maszyn bojowych Koalicji na początku ma tylko helikopter zwiadowczy, ale z czasem może używać robota z minigunem albo wyrzutnią rakiet. Po stronie Przymierza zamiast robotów na gąsienicach jest zdalnie sterowane autko z ładunkiem wybuchowym do wysadzania czołgów i śmigłowiec z wyrzutnią rakiet. Zdobycie wszystkich umiejętności wymaga celnego oka i orientacji w terenie.

W sieci okazuje się, czy radzimy sobie z czołgami i helikopterami. Kontrolowanie ich to konieczność i może przeważyć szalę zwycięstwa. Ze względu na powszechne użycie ciężkiego sprzętu nabierają znaczenia roboty bojowe i stacjonarne działka. Dzięki nim prowadzimy zwiad, likwidujemy harcowników, umacniamy pozycje i wspomagamy ataki na umocnienia.



To niedaleka przyszłość, ale są już do dyspozycji bronie będące na razie najwyżej w testach, takie jak railgun

ELEGANCJA NA POLU BITWY

Oprawą gra ustępuje Call of Duty 4 czy Crysisowi, ale broni się ostrą jak żyleta grafiką i efektami specjalnymi. Mapki to taktyczny raj, a walki wokół Moskwy są niezapomniane: starcia w labiryncie ulic, wśród domków, na których dachy da się wejść, gór śmieci i wraków tarasujących drogę. Świetne są ostrzeżenia kompanów przed karabinem maszynowym czy snajperem ukrytym w ruinach.

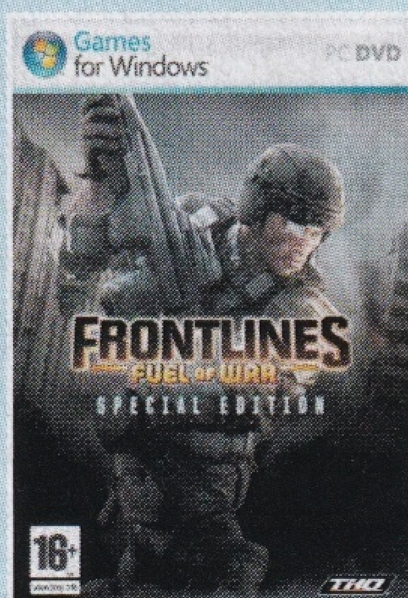
Polska wersja jest poprawna, choć zdarzają się czasem literówki i błędy techniczne, jak napisy wychodzące z ramek.

Z podobnych gier warte przypomnienia są Battlefield 2 i Battlefield 2142. Pierwsza świetnie odwzorowuje walkę współczesnej armii, a druga to wizja pola bitwy odległej przyszłości. Wyważona rozgrywka, rewelacyjnie wykonane pojazdy i przemyślne mapki sprawiają, że nawet po kilku latach od premiery gra się doskonale.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Frontlines: Fuel of War Special Edition





Dobrze dobrana kategoria PEGI – przeciwnicy giną, ale w niezbyt rażący sposób, krwi prawie się nie widzi, tylko scenariusz ma kilka drastycznych scen. 16+ www.pegi.info

wymagania minimalne	wymagania zalecane
procesor 2,8 GHz, 768 MB RAM, karta graficzna 256 MB RAM, DVD	procesor Core 2 Duo, 2 GB RAM, karta graficzna 512 MB RAM, DVD

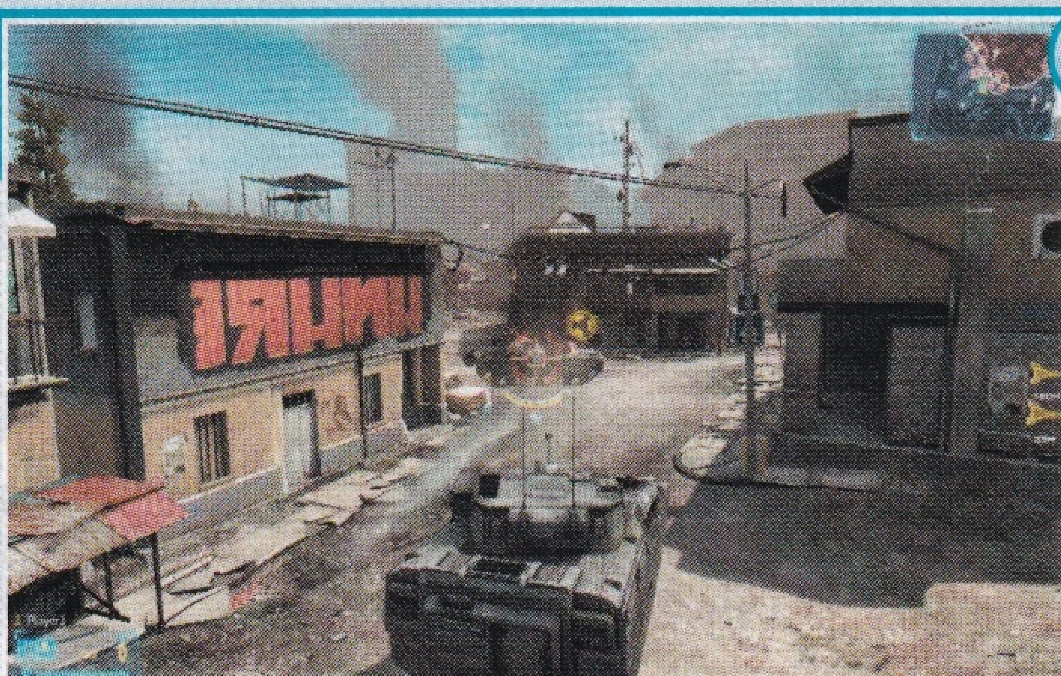
CENA 129,90 zł

Grywalność	**50%**	**5**
Jakość gry	**25%**	**5,20**
grafika	15%	5
dźwięk	5%	6
wersja polska	5%	5
Obsługa gry	**15%**	**4,20**
regulowany stopień trudności	5%	4
możliwości konfiguracji gry	5%	6
zapis stanu gry	5%	3
Sprawy techniczne	**10%**	**4,30**
jakość programu instalacyjnego	3%	4
jakość pomocy wydawcy	4%	4
uciążliwość zabezpieczeń	3%	5
Ocena częściowa		**4,86**
Dodatkowe ujemne/dodatnie punkty		
Ocena jakości	bardzo dobra	**4,86**
Cena/jakość		dobra

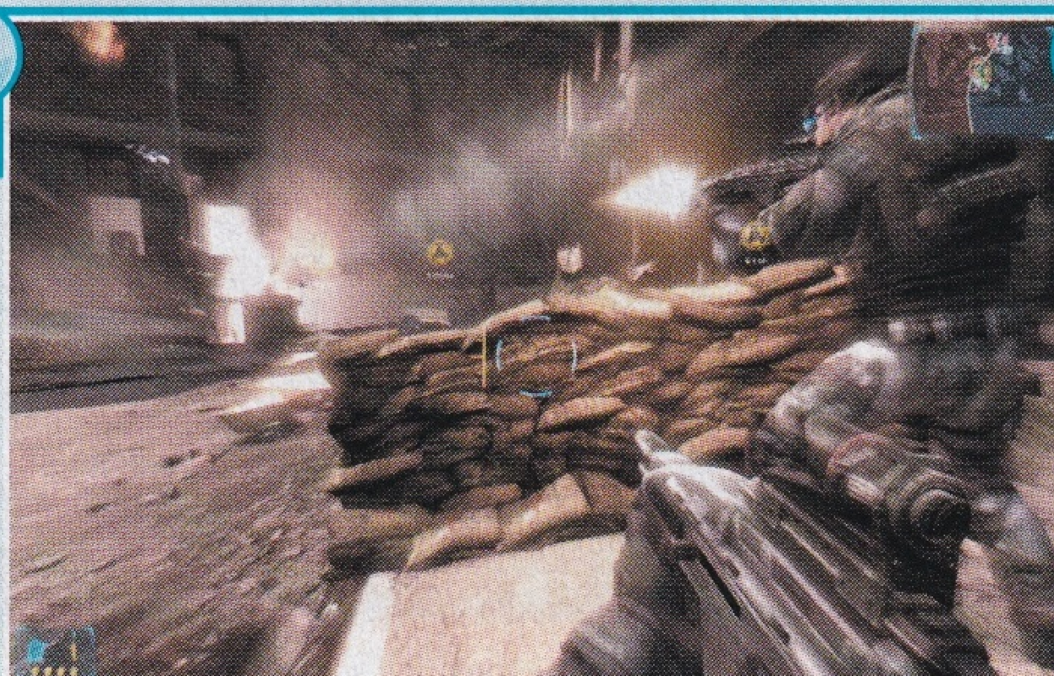


Zdaniem autora: Jako wielki fan Battlefieldów z uwagą przyglądałem się powstawaniu Frontlines. Efekt końcowy mnie cieszy, choć nadal wolę Battlefielda. Trochę rozczarowuje długość, czy raczej krótkość kampanii dla samotnego gracza, ale można to nadrobić w emocjonujących meczach w sieci. Tadeusz Zieliński

ZDOBYWAMY UMOCNIONE POZYCJE PRZYMIERZA



1 Ze swoim lekkim działkiem nasz pojazd opancerzony nie miałby szans z czołgiem, ale na szczęście mamy również zabójcze rakiety przeciwpancerne.



2 Wysiadamy pod budynkiem, który mamy zdobyć. Kompani ostrzeliwują wroga, z czego się tylko da. Wspieramy ich, waląc w okna i drzwi z granatnika.

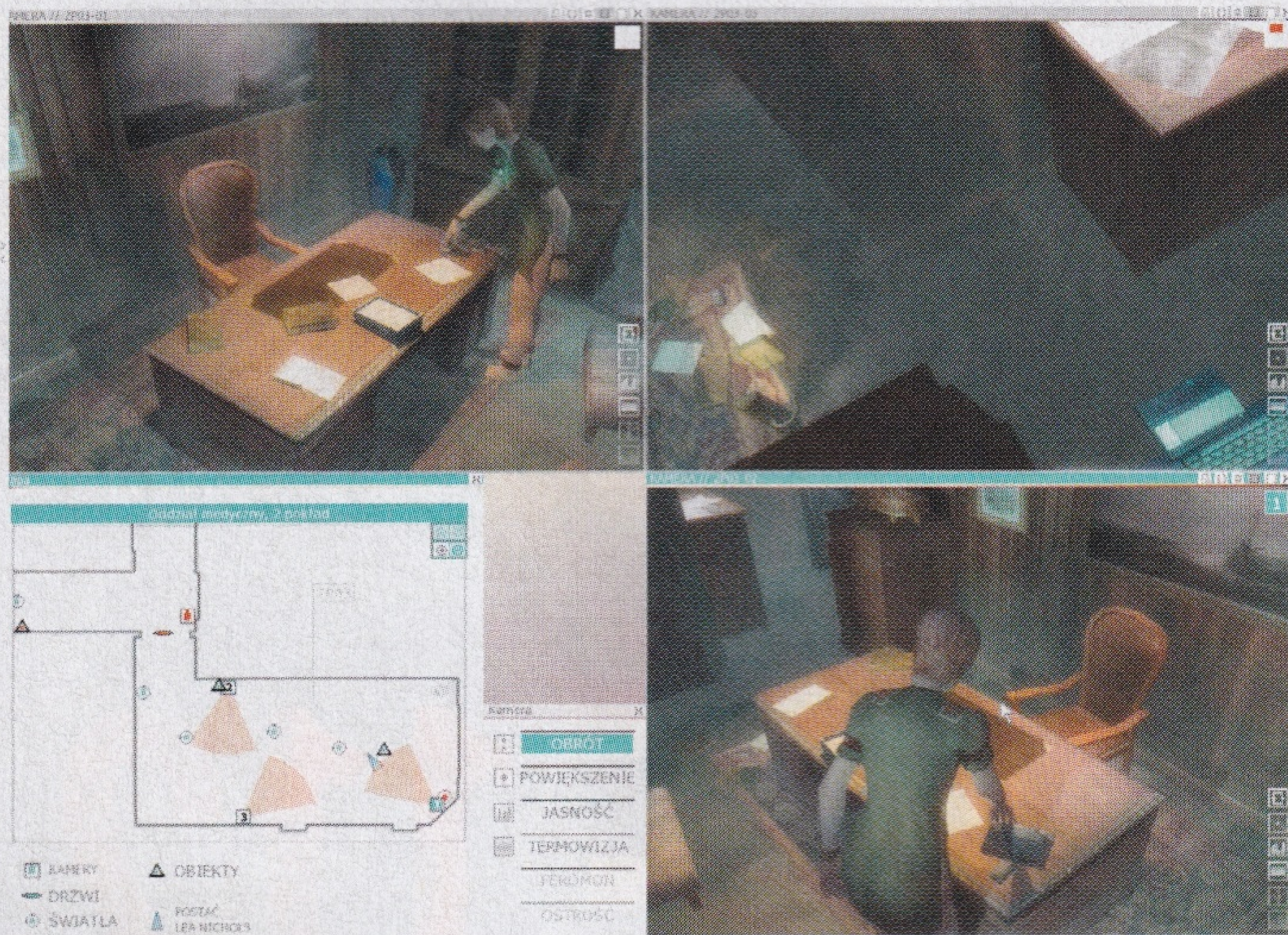


3 By przejąć ten budynek, należy użyć komputera. Nie robimy tego, dopóki w okolicy są wrogowie, bowiem włamując się, jesteśmy całkiem bezbronni.

Experience 112

| PRZYGODOWA | Powikłaną historię pokazano w niezwykły sposób: akcję obserwujemy z kamer przemysłowych. Tworzy to niepowtarzalną atmosferę, choć gra bywa bardzo trudna

Odkrycie stworzeń zwanych tyriadami umożliwiło stworzenie eliksiru leczącego choroby, powstrzymującego starzenie i dającego niezwykłe zdolności. Niestety początkowo zabijał on pacjentów, na których go badano, więc eksperymenty prowadzono w tajemnicy na pokładzie statku laboratorium, który opuszczony rdzewieje teraz u wybrzeży wyspy. Dlaczego? To właśnie mamy wyjaśnić.



Dzięki obserwacji sceny z kilku różnie rozmieszczonych kamer często zdarza nam się dostrzec szczegóły, na które nasza podopieczna nigdy nie zwróciłaby uwagi

KTO, GDZIE, KIEDY

Z początku nie wiemy nic. Widzimy budzącą się ze snu kobietę, która rozgląda się niepewnie. To doktor Lea Nichols, a oglądamy ją na monitorze systemu bezpieczeństwa. My ją słyszymy, ona nas nie. Kierujemy jej krokami, zapalając kolejne lampy i uruchamiając urządzenia; wtedy idzie ona we wskazane miejsce, a jeśli można tam coś zrobić, robi to. Tak tworzy się niespotykane uczucie więzi z bohaterką.

Informacje zdobywamy stopniowo. Co nieco wie Lea, ale najwięcej dowiadujemy się, przeglądając akta personelu w komputerze. Przez długi czas nie wiemy nawet, który jest rok. Wszystko wskazuje na lata siedemdziesiąte, ale prawda okazuje się zaskakująca, jak wiele rzeczy. To właśnie dzięki tym ciągłym niespodziankom, zagadkom i wrażeniu odkrywania złożonej tajemnicy gra jest tak wciągająca.

Wczytywanie się w komputerowe pliki wiąże się z jeszcze jedną kluczową sprawą. Większości ważnych pomieszczeń i urządzeń bronią kody dostępu. Te znajdujemy w prywatnych folderach, które też mają hasła. Pierwsze klucze dostajemy od doktor Nichols, ale później znajdujemy je sami. Można się zaciąć, bo część haseł jest zaszyfrowana i trzeba poznać podstawy kryptografii, by osobiście je odkodować. Dobrze, że łamigłówek tego kalibru jest niewiele, bo można się przy nich zniechęcić, z drugiej jednak strony ich pokonanie daje wielką satysfakcję.

SAMOTNA GWIAZDA

Główna zabawa to operowanie kamerami, choć początkowo trudno nad nimi zapanować. Da się włączyć podgląd z trzech naraz, ale nie zawsze widzimy go w tym oknie co trzeba. Lepiej wyłączyć w opcjach tryb automatycznego śledzenia, bo wprowadza chaos.

Dzięki kamerom planujemy, dokąd posłać bohaterkę, ale nie tylko. Pani doktor znajduje do nich ulepszenia dodające możliwość obracania, tryb noktowizyjny przydatny w wielu mrocznych miejscach na statku, powiększenie obrazu i termowizję pokazującą temperaturę obiektów. Łącząc to z ustawianiem różnych rozmiarów obrazu, mamy narzędzia realizatora programów telewizyjnych. Rewelacja!

MAŁY CHEMIK, CZYLI ZABAWA URZĄDZENIAMI W LABORATORIUM



1 W laboratorium doktor Nichols potrzebuje wsparcia. By uzyskała pewien składnik, z jednego z plików wyczytujemy proces wytwarzania tej substancji.

2 Reakcja zachodzi w temperaturze 35 stopni. Nie mamy jak tego przekazać Lei, więc sami ustawiamy termostat i czekamy na czerwony obłoczek nad fiolką.

3 Dobieramy proporcje innych składników (patrząc w notatki) i laserem grzejemy do wymaganej temperatury. Tryb termowizji podaje ciepłotę obiektu.

Multikino® | games

ZAGRAJ W NAJLEPSZĄ GRĘ ROKU!!!

- PRZYJDŹ DO MULTIKINA
- POZNAJ SMAK BYCIA ASASYNEM.
- ZAGRAJ I ZGARNIJ SUPER NAGRODY!
- TYLKO TERAZ I TYLKO W TWOIM MIEŚCIE!



UBISOFT®

First Play

Ogólnopolskie rozgrywki kinowe z NTT SYSTEM

ASSASSIN'S CREED™

ROZGRYWKI ODBĘDĄ SIĘ W MULTIKINACH:

ZACZYNAMY O GODZINIE: 16.00

19/04
KRAKÓW
WROCŁAW (PASAŻ GRUNWALDZKI)

26/04
WARSZAWA (URSYNÓW)
POZNAŃ (STARY BROWAR)

10/05
GDAŃSK
BYDGOSZCZ

17/05
WROCŁAW (ARKADY)
ELBLĄG

31/05
WARSZAWA (ZŁOTE TARASY)
POZNAŃ (51)

INFORMACJE NA STRONIE: UBI.ONET.PL

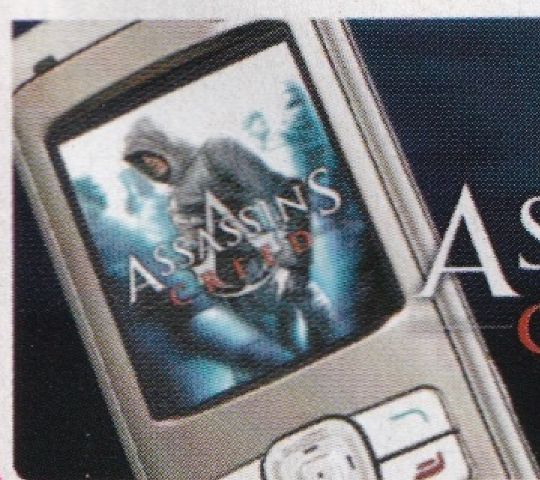


BenQ onet.pl



PLAY





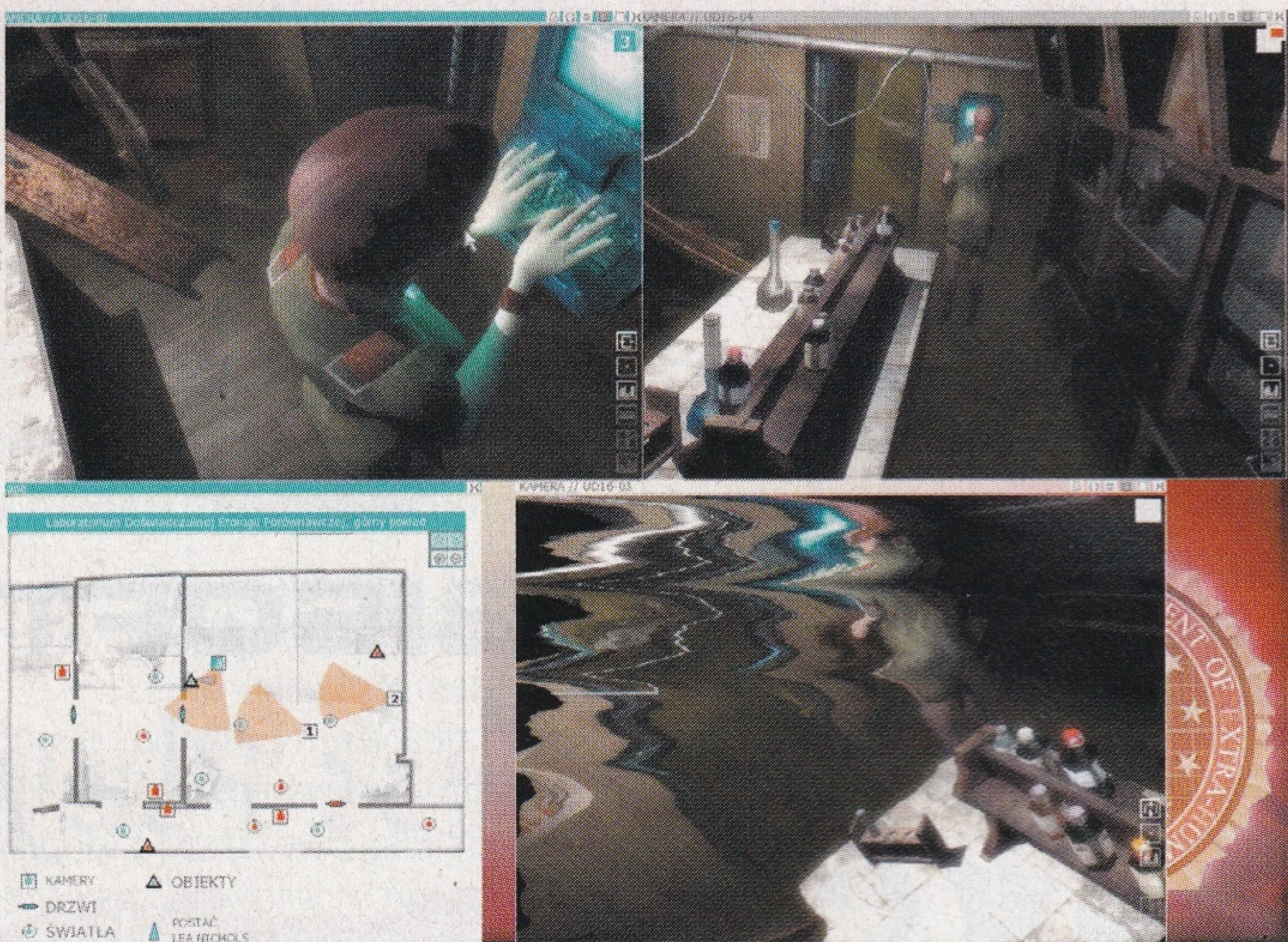
ASSASSIN'S CREED

ZAGRAJ RÓWNIEŻ NA SWOIM TELEFONIE!
WYŚLIJ GAMELOFT2 NA NUMER 2010!
OPŁATA ZA SMS'A ZGODNIE ZE STAWKAMI OPERATORA.
GRA DOSTĘPNA TYLKO DLA KLIENTÓW SIECI ERA, ORANGE, PLUS.
OPŁATA ZA POŁĄCZENIE WAP WEDŁUG CENNIKA.

gameloft

Bydgoszcz • Elbląg • Gdańsk • Kraków • Poznań • Szczecin • Warszawa • Włocławek • Wrocław • Zabrze

www.multikino.pl www.assassinscreed.cenega.pl



Z jakością obrazu różnie bywa, a do tego nie wszystkie kamery są całkowicie sprawne, co oczywiście wykorzystano w kilku miejscach do utrudnienia nam życia

Czasem przejmujemy kontrolę nad urządzeniami ośrodka badawczego, by pomóc Lei w osiągnięciu celu. To proste czynności przyjemnie urozmaicające rozgrywkę. Na ogół jednak pani doktor sama wie, co robić. Niestety nie zawsze, na przykład nie schyla się po klucz, dopóki kilka razy nie pstrykniemy światłem obok niego. Pół biedy, jeśli ten klucz zauważyliśmy, ale są momenty, w których nasza podopieczna przegapia ważne przedmioty tak samo jak i my.

TERAZ POLKA

To najbardziej dotkliwy błąd, ale nie jedyny. Są też miejsca, w których bohaterka zacina się i trzeba grę wczytywać; irytuje to, że choć teoretycznie można stan gry zapisać w dowolnej chwili, są momenty, w których się nie da, bo nie i już. Drobne usterki w grafice, jak przenikanie przez siebie przedmiotów, to rzadko przytrafiający się detal.

O ile oprawa graficzna jest przeciętna, to muzykę wykonano na medal. Zapadają w pamięć zwłaszcza piękne, relaksujące akordy elektroniczne w menu startowym. Podczas rozgrywki muzyki jest niewiele, ale w połączeniu z dźwiękami pracujących urządzeń tworzy ona dobrze współgrające z mrocznym klimatem rozgrywki tło.

Gra została w pełni spolszczona: po polsku jest interfejs kamer, wpisy w komputerowej bazie danych, a także głosy postaci. Rzecz jasna, po polsku mówi też Lea Nichols, choć można było zatrudnić lepiej dopasowaną aktorkę. Ta mówi nadmiernie afektowanym tonem, nerwowo zasysa powietrze i niepotrzebnie moduluje głos, przez co brzmi nienaturalnie, bardziej jak postać z animowanych filmów dla dzieci niż naukowiec w stopniu doktora. Plusem jest to, że dokładnie wymawia głoski haseł, które musimy wpisać do komputera. Dyktuje je wyraźnie i w takim tempie, że ciężko się pomylić. Gdyby nie to kreskówkowe brzmienie głosu, lokalizacja gry byłaby znakomita.

Gra ucieszy fanów przygodówek, bo pomijając innowacyjny interfejs, można ją uznać za typową przedstawicielkę gatunku. Mroczna historia pełna zwłok, szpiegów i tajemniczych stworzeń przypomina Cold Feara, który jednak był pełnowymiarowym horrorem. Experience 112 horrorem nie jest, ale dzięki świetnej fabule, a przede wszystkim więzi między graczem a bohaterką, wspólnie stawiającym czoło przygnębiającej pustce opuszczonego kompleksu badawczego, stanowi niezapomniane przeżycie.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Experience 112



Trafiona kategoria wiekowa. Niby nie ma przemocy, ale są za to gnijące zwłoki oraz nieco przymglona nagość. Eksperymenty na ludziach to też temat nie dla dzieci. 16+ www.pegi.info

wymagania minimalne	wymagania zalecane
procesor 1,5 GHz	procesor 2 GHz
512 MB RAM	1 GB RAM
karta 64 MB, DVD	karta 128 MB, DVD

CENA 79,90 zł

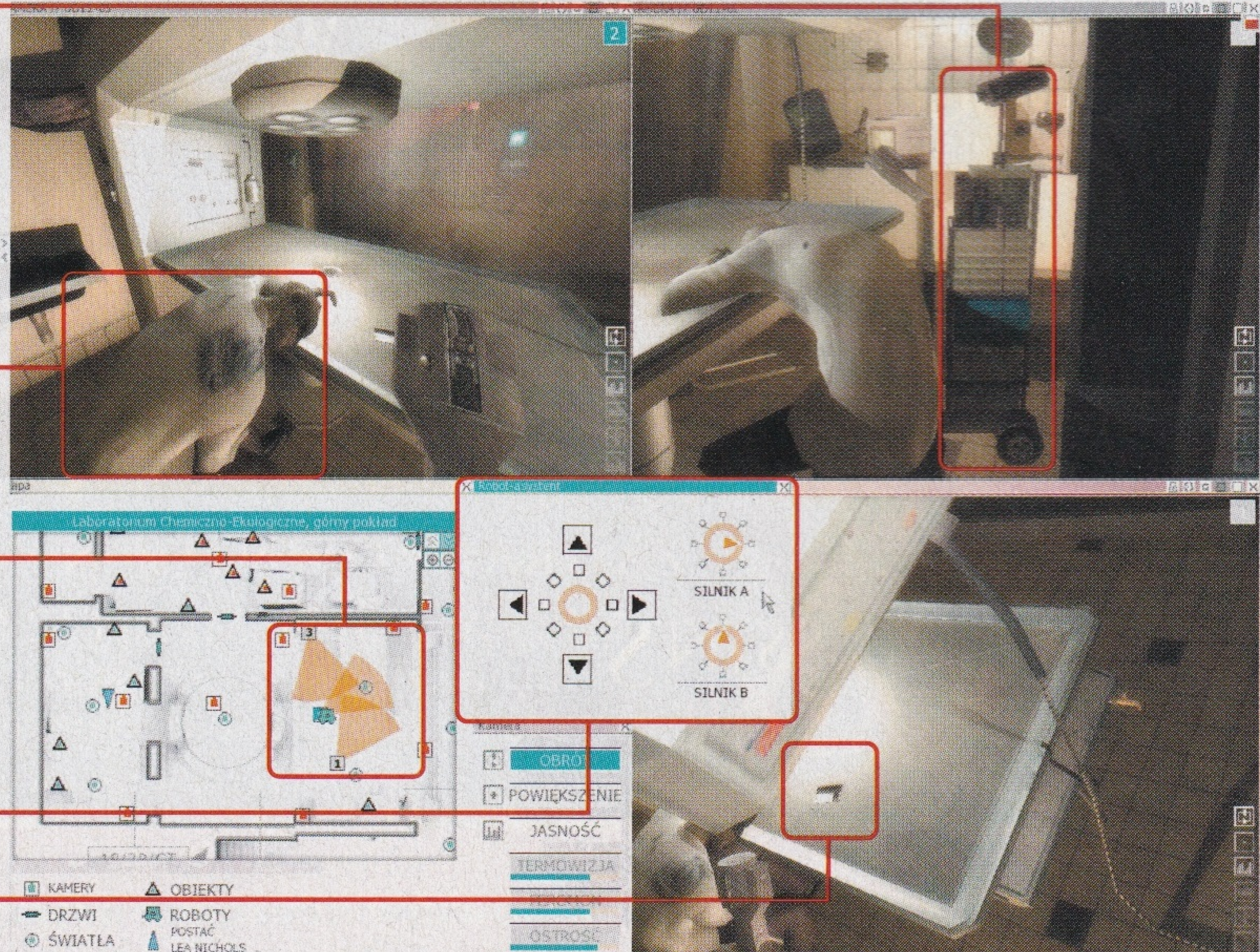
Grywalność	**50%**	**6**
Jakość gry	**25%**	**4,20**
grafika	15%	4
dźwięk	5%	5
wersja polska	5%	4
Obsługa gry	**15%**	**3,90**
regulowany stopień trudności	5%	1
możliwości konfiguracji gry	5%	4
zapis stanu gry	5%	6
Sprawy techniczne	**10%**	**3,90**
jakość programu instalacyjnego	3%	4
jakość pomocy wydawcy	4%	3
uciążliwość zabezpieczeń	3%	5
Ocena częściowa		**5,03**
Dodatkowe ujemne/dodatnie punkty		
Ocena jakości	**bardzo dobra**	**5,03**
Cena/jakość		bardzo dobra



Zdaniem autora: To dowód, że wciąż mogą pojawiać się dobre przygodówki, wystarczy mieć pomysł. Najlepsze jest to, że wszystko tu łączy się w logiczną całość. Łamigłówki nie są powtykane na siłę, lecz wynikają z okoliczności, a wiadomości nie dostajemy na tacy, tylko musimy do nich się dokopywać. Michał J. Adamczak

BOHATER TRZECIORZĘDNY – TEŻ ZDALNIE STEROWANY

Zwłoki w laboratorium ◆ budzą niepokój pani doktor, która twierdzi, że w pomieszczeniu znajduje się trujący gaz. Dlatego wjeżdżamy tu zdalnie sterowanym robotem ◆, uprzednio pokonując komorę dekontaminacyjną. Bardzo przydatna okazuje się możliwość ustawienia różnych ujęć tego samego miejsca ◆, bo pozwala na precyzyjne manipulowanie pojazdem. Kierując głównym silnikiem i silniczkami pomocniczymi ◆, ustawiamy robota przy stole i manewrujemy wysięgnikiem tak, aby zabrać leżącą na blacie kartę ◆. Po jej uchwyceniu pozostaje wrócić do cierpliwie czekającej w sąsiednim pomieszczeniu bohaterki.



UEFA Euro 2008

| SPORTOWA | Mistrzostwa Europy za pasem, czas pomóc wirtualnej kadrze Beenhakkera zdobyć tytuł. Gra jest znacznie bardziej efektowna od najnowszej FIFY!

Niełatwo zrobić wciągającą na długo grę o Mistrzostwach Europy. Są krótkie: trzy mecze w grupie, ćwierćfinały, półfinały, finał. Raptem sześć spotkań, o jedno mniej niż na Mundialu. By przedłużyć i ożywić rozgrywkę, autorzy dołożyli kilka trybów, które mają odróżniać grę od FIFY. Udało się, choć nie do końca.

ZNACZY KAPITAN

Flagowy tryb to kariera kapitana reprezentacji podobna do Be a pro z FIFY 08. Tam rozgrywa się wiele sezonów jako wybrany zawodnik przywiązany do swej pozycji. Tutaj jest tak samo, tylko nazywa się to karierą kapitana. I niestety tak jak w FIFIE rozczarowuje. Na początku wybieramy gracza lub tworzymy nowego. Najlepiej takiego, od którego dużo zależy: napastnika bądź środkowego pomocnika. Podczas meczu trzeba ważyć swój egoizm: nie możemy próbować za wszelką cenę kiwać kilku rywali naraz, gramy jak na prawdziwym boisku: oddając piłkę niekrytym partnerom, wychodząc na czyste pozycje, licząc na podania, walcząc w defensywie...

W praktyce nie jest to atrakcyjne, bo prawie w ogóle nie zależy od nas to, jak partnerzy grają w obronie.



Bramki tracimy więc czasem po głupich błędach lub akcjach, które przerwalibyśmy bez problemu. Do tego kamera pokazuje widok z powietrza i lata w stałej odległości od zawodnika, więc często nie widzimy naszego pola karnego i tego, jak padają gole!



W UEFIE Euro 2008 gole padają o wiele częściej niż w FIFIE 08, jednak nie znaczy to, że bramkarze są bez szans – bronią dobrze

Jeden faul może zepsuć całą zabawę. Gdy nasz kapitan odnosi poważną kontuzję, kuleje i łazi w żółwim tempie po boisku. Zmienić go nie można, nie da się też przejąć kontroli nad kim innym i jesteśmy skazani na granie inwalidą. Co prawda gdy dostaje piłkę, nagle cudownie zdrowieje i sprintuje jak kiedyś, ale gdy komuś poda, znów zaczyna poruszać się jak ślimak.

Tryb ten nabiera kolorów, kiedy gramy w kilka osób. Da się wtedy robić przemyślane akcje, a zabawa nie polega na wyczekiwaniu na podanie na granicy spalonego.

MOCNA OBRONA

Tak jak FIFA 08 gra jest dość trudna dla początkujących. Oczywiście na najniższym poziomie trudności między obrońcami można szusować jak narciarz między tyczkami, ale już o stopień wyżej czuje się wzrost wymagań. Widać wielką pracę włożoną w poprawienie zespołowej defensywy, która stanowi tutaj prawdziwy monolit.

Kiedy prowadzimy piłkę napastnikiem od własnej połowy, trudno coś zrobić. Drybling jest skuteczny na jednego-dwóch rywali, trzeci zabiera nam piłkę. Budowanie powolnych akcji wymaga cierpliwości, bo też napotykamy mocny opór. Blok defensywny pracuje porządnie: porusza się, zagęszczając pole gry, reaguje szybko na przeniesienie jej ciężaru na drugi skraj boiska. Różne formacje współpracują i nie ma między nimi dziur.

Działa to też i na naszą korzyść, zwłaszcza gdy wybieramy w mistrzostwach Polskę, bo nasza drużyna jest przewidziana do gry defensywnej, mając relatywnie średniej jakości pomocników. Grając dwoma

NOWY SPOSÓB NA RZUT WOLNY



1 Przed wybiciem rzutu wolnego decydujemy, czy robimy to tradycyjnie, wciskając strzał, czy w nowy sposób. Oba są dobre, ale nowy – bardziej celny.



2 Zaczynamy rozbieg! Pojawia się znacznik, który obrazuje to, jak nabiegamy na piłkę, oraz to, kiedy kopniemy w nią butem (i którym).



3 Moment kopnięcia musi zbiec się w czasie z chwilą dobiegnięcia do piłki. Zależnie od tego, jak kręciliśmy gałką, podkręcamy piłkę lub uderzamy ją prosto.



W zamieszaniu podbramkowym bardzo łatwo jest strzelić bramkę, bowiem obrońcy nie są zbyt żwawi w wybijaniu jej, a bramkarze nie wychodzą do takich sytuacji

obrońcami w środku tej formacji i wspierając się pressingiem, tworzymy zasieki trudne do sforsowania nawet dla najlepszych. Atak trzeba jednak opierać na kontrowaniu i oskrzydleniach.

Smolarek i Żurawski, nasi dwaj najlepsi napastnicy, są w grze zawodnikami klasy europejskiej. Ich współczynniki ogólne zatrzymują się w okolicach 80, co jest niezłym wynikiem. Żurawski, co zaskakujące, jest nieco lepszy niż Ebi. Szczególnie w wykańczaniu akcji, bo strzela celniej i mocniej. Nie widać niestety szybkości Smolarka, choć prezentuje on poziom światowy. Reszta została odwzorowana poprawnie, choć Boruc powinien być jeszcze lepszy z poziomem ponad 90.



Wprowadzono nowy system bicia rzutów wolnych i rożnych. Można po staremu wciskać strzał czy dośrodkowanie, ale jeśli mamy pad z analogowymi gałkami, przyciągając gałkę do siebie i popychając ją do przodu, oddajemy strzał dokładnie w chwili, gdy zawodnik dobiega do piłki. Ruchem gałki wybieramy też siłę oraz podkręcenie futbolówki.

Szkoda też, że nie ma polskiego komentarza. W trakcie meczu komentują angielscy dziennikarze, a w menusach opcje przetłumaczone są na polski. Przyzwyczajeni do Szpakowskiego i Szaranowicza, uważamy to za minus gry.

Czasem pod nogami piłkarzy pojawiają się plamy ze strzałkami pokazującymi, gdzie będą za chwilę biegli. Nie przeszkadza to w grze, ale brzydko wygląda. Gra też nie jest już śliczna, straszą na przykład płaskie postacie fotoreporterów za bramkami. Na szczęście animacje zawodników wciąż robią wrażenie.

Jako gra turniejowa UEFA nie ma konkurencji. W żadnej innej nie zdobywamy Mistrzostwa Europy. Więcej długoterminowej satysfakcji daje trudniejsza FIFA 08 oraz Pro Evolution Soccer 2008, ale to już bardzo realistyczna pozycja.

PLAMA NA TURNIEJU

Mimo oficjalnej licencji Mistrzostw Europy w grze nie ma prawdziwej... reprezentacji Holandii. Zamiast van Nistelrooya, Seedorfa, Robbena czy van der Saara są niepodobni do nikogo piłkarze ze zmyślonymi nazwiskami. A Holandię często spotykamy w grupie czy etapie pucharowym. I gdy strzela nam gola jakiś wymyślony gość, mocno osłabia to atmosferę turnieju. Szkoda.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

UEFA Euro 2008





Gra nie zawiera przemocy. Każdy groźny faul karany jest żółtą bądź czerwoną kartką, nie ma w niej nieprzyzwoitego języka ani takich scen.

wymagania minimalne	wymagania zalecane
procesor 1,3 GHz	procesor 2 GHz
256 MB RAM	256 MB RAM
karta graficzna 64 MB, DVD	karta graficzna 128 MB, DVD

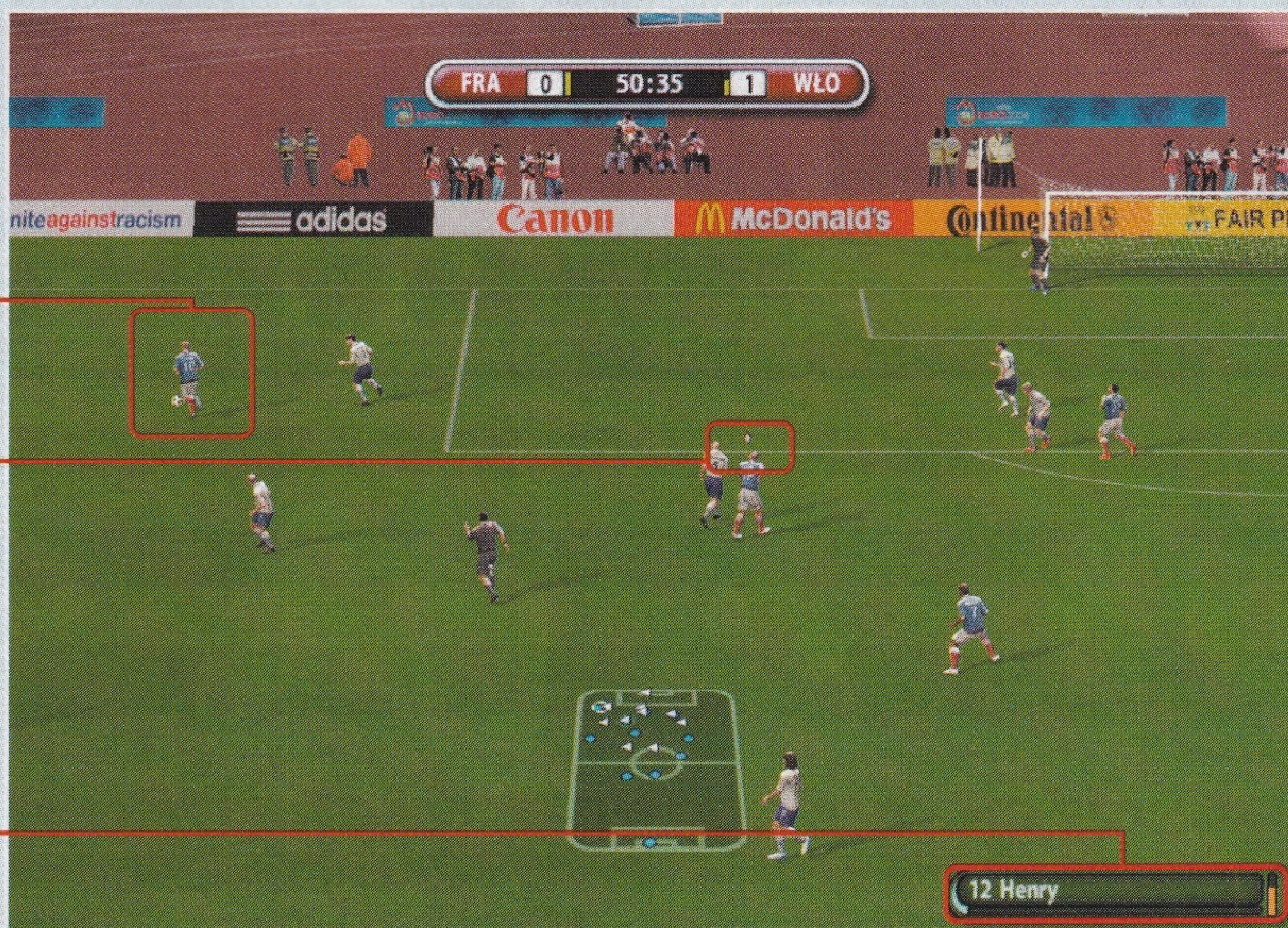
CENA 139 zł

Grywalność	50%	4
Jakość gry	**25%**	**4,20**
grafika	15%	4
dźwięk	5%	5
wersja polska	5%	4
Obsługa gry	**15%**	**4,40**
regulowany stopień trudności	5%	6
możliwości konfiguracji gry	5%	6
zapis stanu gry	5%	2
Sprawy techniczne	**10%**	**5,30**
jakość programu instalacyjnego	3%	6
jakość pomocy wydawcy	4%	5
uciążliwość zabezpieczeń	3%	5
Ocena częściowa		**4,24**
Dodatkowe ujemne/dodatnie punkty		
Ocena jakości	dobra	**4,24**
Cena/jakość		dostateczna

Zdaniem autora: Świetna zabawa na czas turnieju. Grając Polską, można spełnić marzenia i dokopać Niemcom czy Francuzom. Niestety tryb kapitana nie podoba mi się, bo można się w nim wynudzić, i to setnie. Po końcu turnieju też zresztą niewiele mamy do roboty. Mecze towarzyskie nie kręcą. Ale na te kilka tygodni, póki nie opadnie wrzawa, to dobra rzecz. Wiktor Cegła

GDY KAPITAN MA PECHA

Tryb Zostań kapitanem jest pokazywany z kamery latającej od bramki do bramki, tak, abyśmy widzieli jak najwięcej boiska. Piłkę kontrolują najczęściej zawodnicy sterowani przez komputer. Nie możemy im wydawać żadnych rozkazów oprócz poproszenia o podanie. Gwiazdka nad głową naszego zawodnika oznacza, że ma wyjątkowe umiejętności. Niestety widzimy też, że chodzi, trzymając się za bok, zamiast biegać. Jest kontuzjowany, więc raczej nie przyda nam się w trakcie meczu. Jego pasek kondycji miga też na zmianę na żółto i czerwono a nie daje się go zmienić. Pozostaje liczyć na partnerów.



Mortyr: Operacja Sztorm

| ZRĘCZNOŚCIOWA | **Grafika słaba, sensu tu niewiele, błędy czasem uniemożliwiają rozgrywkę, a jednak strzelanie do nazistów nadal bawi – po ściągnięciu 160 MB łatki**

Jan Mortyr podejmuje się dla angielskiego wywiadu MI6 misji wyeliminowania Hermana Goeringa, Heinricha Himmlera i Josepha Goebbelsa. To ciekawy pomysł. Niestety gra nie dość, że paskudnie wygląda, to jeszcze się zawiesza, co uniemożliwia rozgrywkę. Ściągamy łatkę z internetu, bo inaczej nici z zabawy.

Operacja Sztorm wygląda, jakby jej koncept od lat leżał w szufladzie, czekając na realizację. Nie ma tu żadnych elementów skradania, choć przenikamy do ściśle strzeżonych siedzib władców Trzeciej Rzeszy. To prosta strzelanina, wrogowie zawsze pojawiają się w przewidzianych miejscach i niezależnie od tego, czy wcześniej załatwiamy kogoś po cichu czy głośno, następni o nas wiedzą, bo tak przewiduje skrypt. Zdarza się nawet, że faszyści materializują się tuż przed nami i natychmiast atakują.

TERMINATOR

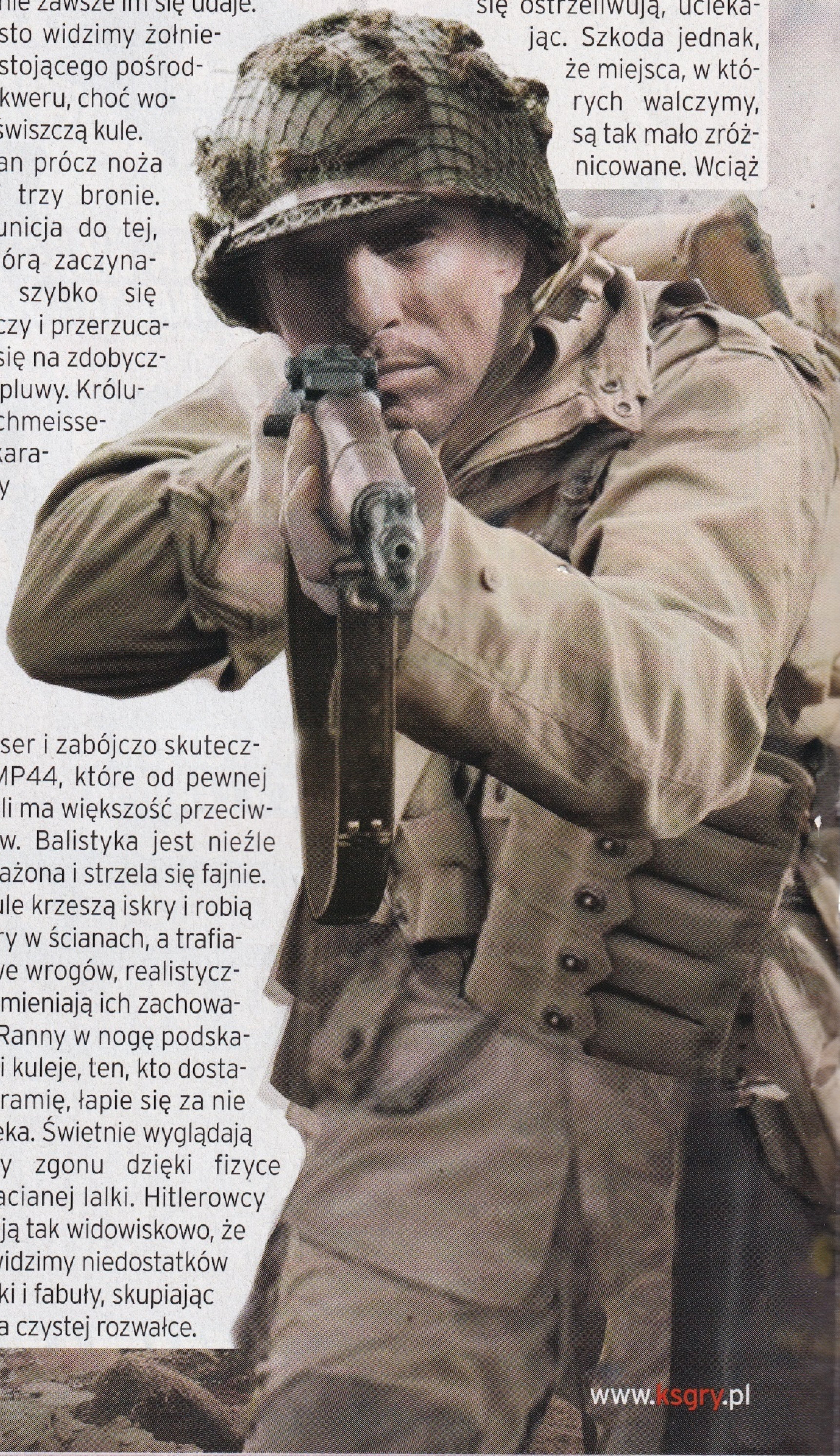
Bohater jest jak jednoosobowa armia, zwłaszcza na niższym poziomie trudności. Na wyższych jest trudniej, trzeba wykazać się celnością i refleksem, bo mocniej obrywamy, a wrogowie zachowują się sensowniej. Próbują ukrywać się za przeszkodami, okrążać nas i obrzucać granatami, gdy się chowamy. Ale nie zawsze im się udaje. Często widzimy żołnierza stojącego pośrodku skweru, choć wokół świszczą kule.

Jan prócz noża nosi trzy bronie. Amunicja do tej, z którą zaczynamy, szybko się kończy i przerzucamy się na zdobyczne spluwy. Królują Schmeissery, karabiny Mauser i zabójczo skuteczne MP44, które od pewnej chwili ma większość przeciwników. Balistyka jest nieźle wyważona i strzela się fajnie.

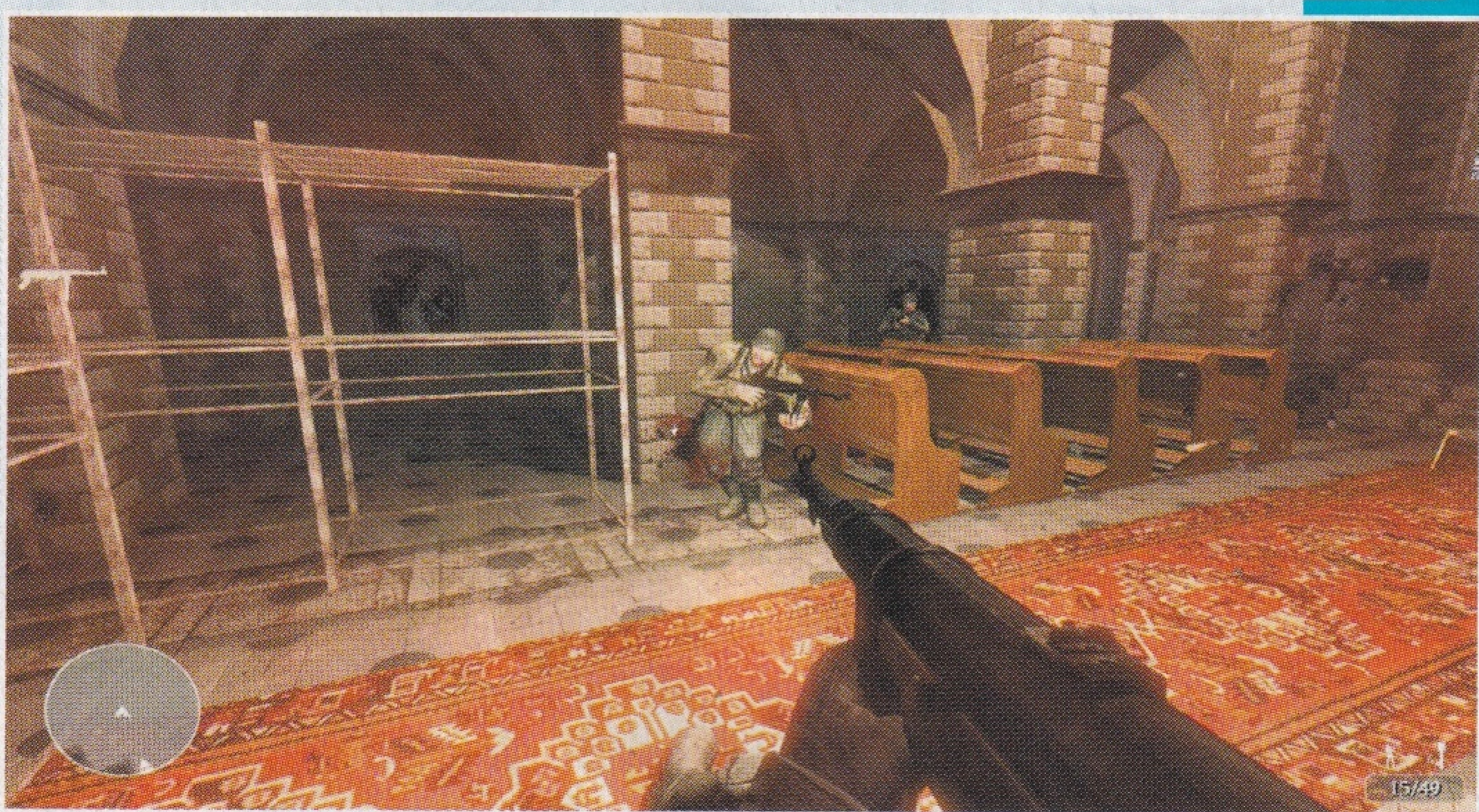
Kule krzeszą iskry i robią dziury w ścianach, a trafiając we wrogów, realistycznie zmieniają ich zachowanie. Ranny w nogę podskakuje i kuleje, ten, kto dostaje w ramię, łapie się za nie i ucieka. Świetnie wyglądają sceny zgonu dzięki fizyce szmacianej lalki. Hitlerowcy padają tak widowiskowo, że nie widzimy niedostatków grafiki i fabuły, skupiając się na czystej rozwałce.

Droga jest prosta, a mapki niewielkie. Zasuwamy ścieżką wytyczoną betonowymi korytarzami, ścianami domów, skrzyniami blokującymi przejścia i drutami kolczastymi odcinającymi ulice. Nawet gdy dostajemy dodatkowe rozkazy, nie daje się zboczyć z kursu. Więźniowie do uwolnienia są tuż obok głównego korytarza, a czołgi do wysadzenia stoją na środku jedynej możliwej drogi.

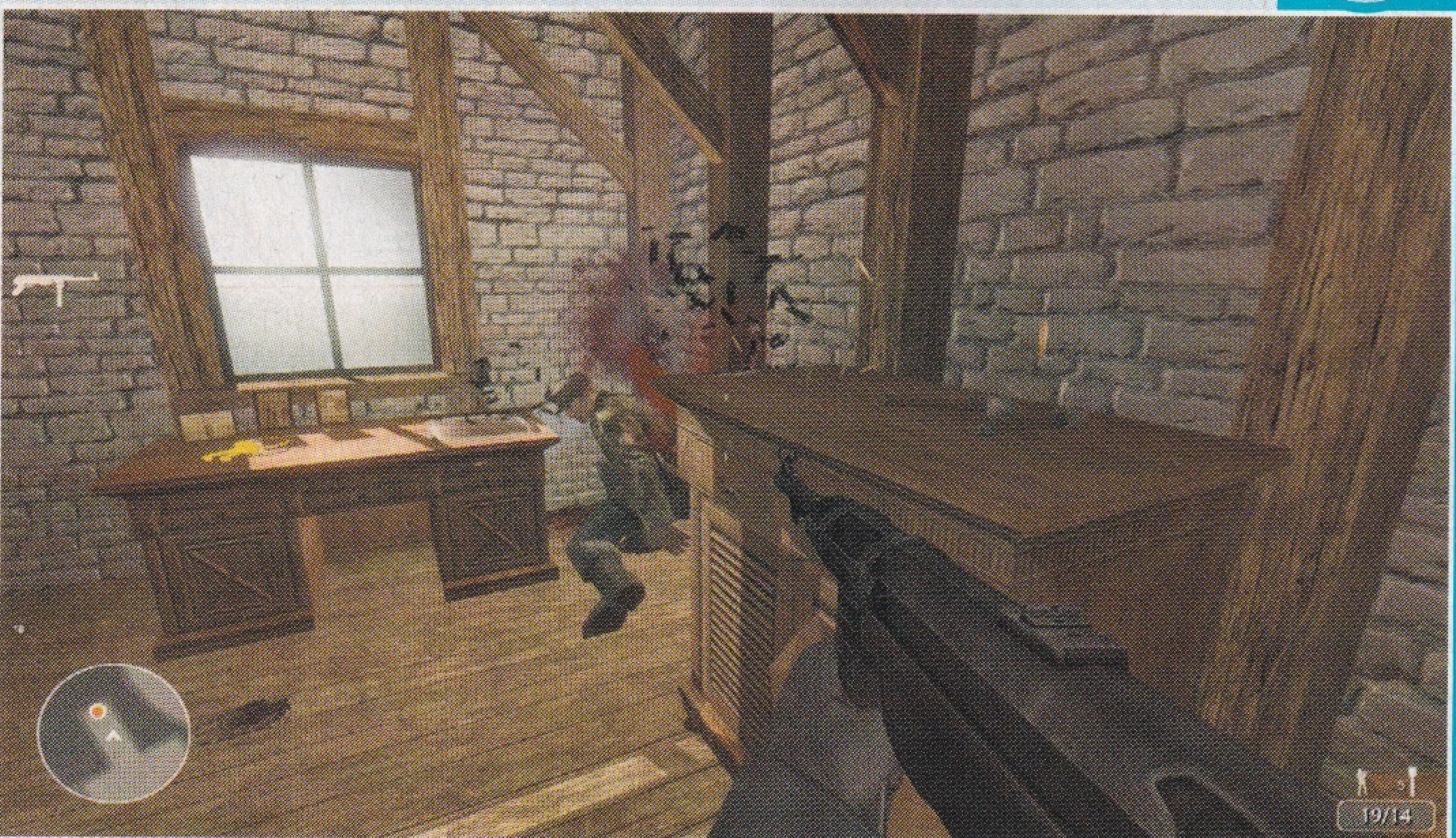
Gra wykorzystuje wciąż niezły program F.E.A.R.-a. Choć rażą wyblakłe barwy, proste i brzydkie tekstury oraz byle jak zrobione otoczenie, świetnie pokazywane są strzelaniny. Wybuchy ciskają śmieci i ciała na bok, a wrogowie wykonują wiele naturalnie animowanych ruchów: otwierają drzwi kopnięciem, skaczą nad przeszkodami, strzelają zza osłony i efektownie się ostrzeliwują, uciekając. Szkoda jednak, że miejsca, w których walczymy, są tak mało zróżnicowane. Wciąż



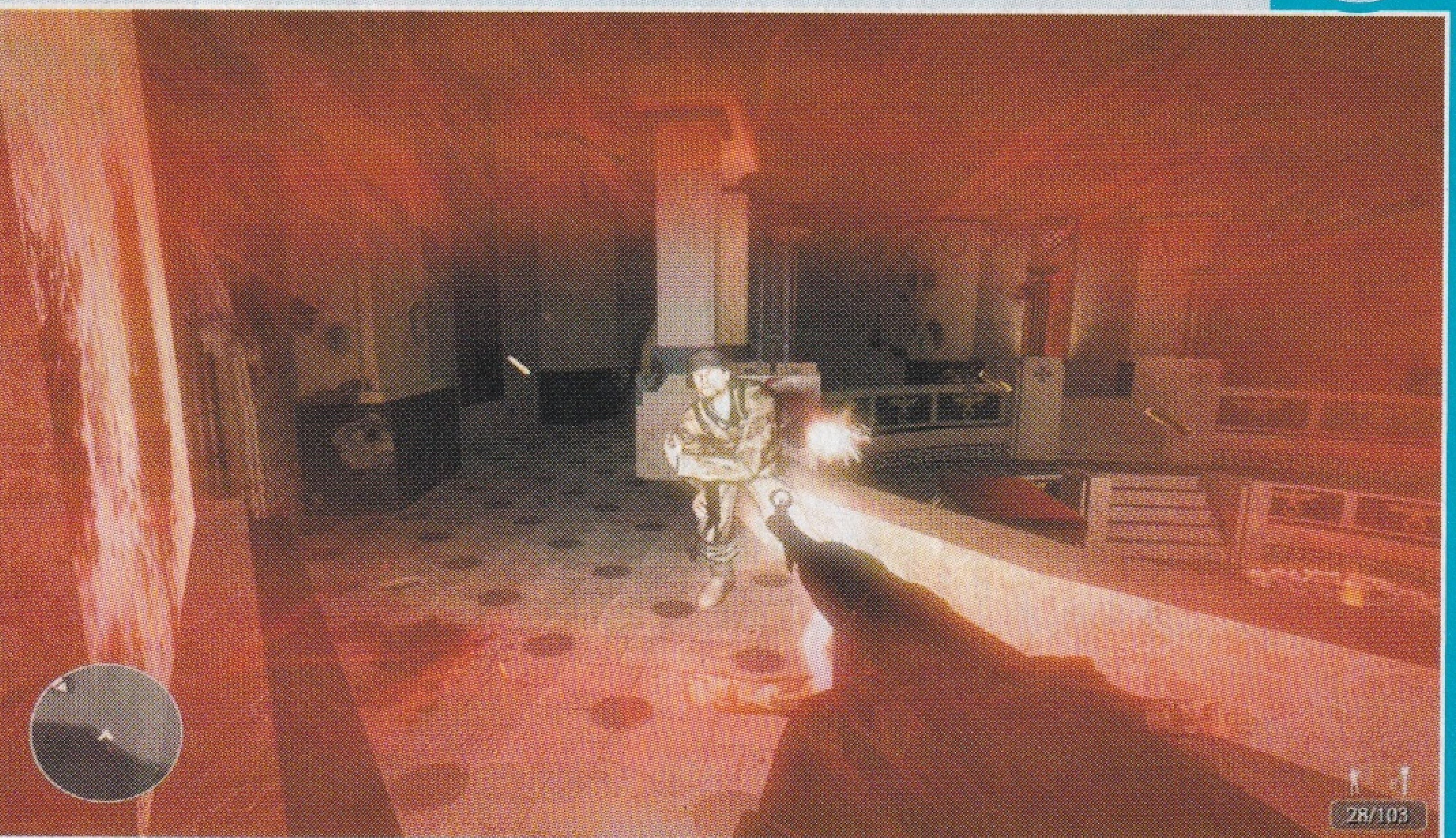
PRZENIKAMY DO KWATERY HIMMLERA



1 Zwykle aby przejść dalej, wystarczy wybić wszystkich wrogów, ale by dostać się do kwater szefa Gestapo, trzeba najpierw otworzyć drzwi.



2 Klucz leży gdzieś w okolicy. Jest mocno broniony, więc szykujemy się na trudne starcie. Z kluczem pędzimy do zamkniętej bramy.



3 Himmler to tchórz. Zamiast walczyć, wysyła żołnierzy. Pokonujemy ich i otwiera się krata do biura. Kilka strzałów i zbrodniarz pada!



Jedyny moment, kiedy zaskakujemy Niemca w toalecie, to raczej wynik przypadku niż zamysłu – on tu po prostu stoi. Czeka na tramwaj? Rozmarzył się? A może się ukrywa?

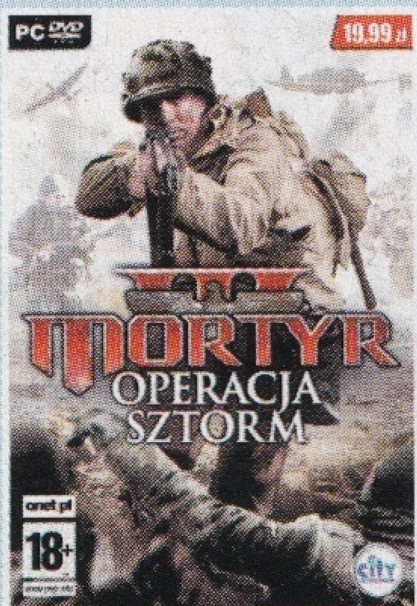
przebijamy się przez kręte korytarze w bunkrach i budynkach, nawet w miasteczku akcja toczy się w ciasnym wąwozie wytyczonym ścianami domów.

Operacja Sztorm została wydana w polskiej wersji kinowej. To dziwne, bo przecież powstała w Polsce. Tłumaczenie jest poprawne, chociaż im wyższa rozdzielczość, tym mniejsze są podpisy pojawiające się w trakcie rozmów, aż robią się nieczytelne.

Ten sam klimat strzelanin mają lepsze gry jak Call of Duty 4 czy Medal of Honor: Airborne. Fani horrorów i inteligentnych wrogów powinni zaś zagrać w F.E.A.R.-a. ■

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Mortyr: Operacja Sztorm



Dobrze dobrane PEGI, zabijamy tu całe szeregi przeciwników, a krew tryska na ściany, jednak wszystko jest ukazane mocno umownie.

16+ www.pegi.info

wymagania minimalne	wymagania zalecane
procesor 2 GHz	procesor Core2Duo
512 MB RAM	2 GB RAM
karta 128 MB, DVD	karta 512 MB, DVD

CENA 19,99 zł

Grywalność	**50%**	**3**
Jakość gry	**25%**	**2,60**
grafika	15%	2
dźwięk	5%	3
wersja polska	5%	4
Obsługa gry	**15%**	**5,40**
regulowany stopień trudności	5%	4
możliwości konfiguracji gry	5%	6
zapis stanu gry	5%	6
Sprawy techniczne	**10%**	**3,20**
jakość programu instalacyjnego	3%	3
jakość pomocy wydawcy	4%	2
uciążliwość zabezpieczeń	3%	5
Ocena częściowa		**3,28**
Dodatkowe ujemne/dodatnie punkty		
Ocena jakości	dostateczna	**3,28**
Cena/jakość		celująca



Zdaniem autora: Autorzy poszli po linii najmniejszego oporu, biorąc całe fragmenty z F.E.A.R.-a. I właśnie to ratuje nowego Mortyra! Strzela się nieźle, a przeciwnicy efektownie padają na ziemię. Szkoda, że gra jest tak krótka, wygląda jak wygląda i ma tyle błędów. Gdyby nie to, ocena z pewnością byłaby wyższa. **Tadeusz Zieliński**

Imperium Romanum

| STRATEGICZNA | Gra powinna spodobać się wielbicielom budowania miast ku chwale Rzymu. Kto jednak pragnie powiększać potęgę imperium orężem, zawiedzie się

To gra o budowie miast w Imperium Rzymskim. Do stawianych przez nas domów wprowadzają się ludzie. Aby byli szczęśliwi, zapewniamy im miejsca pracy, pożądane produkty i usługi.



Miasta przypominają bardziej wojskowy obóz legionu niż miejsce do życia i panuje tam też wojskowy porządek

Na przykład mieszkańcy potrzebują chleba, który powstaje z pszenicy. Budujemy zatem farmę pszenicy oraz piekarnię, dając przy okazji zatrudnienie kilku osobom.

BUDUJEMY NOWY RZYM

Mamy tak rozwijać miasto, żeby większość obywateli miała pracę i zaspokojone potrzeby. Muszą się najeść, mieć gdzie pomodlić i skąd brać wodę, której dostarcza sieć akweduktów. W statystykach widzimy liczbę niezadowolonych, da się sprawdzić, co każdy z nich robi i czego mu brak. Gdy sytuacja staje się kryzysowa, dostajemy ostrzeżenie. To ułatwia reagowanie, nim ludzie przyjdą podpalić rynek, skazując nas na porażkę.

Jest wątek militarny, ale skąpy, w większości misji nie ma z kim walczyć. Kiedy nadarza się okazja, wykorzystujemy tylko trzy typy wojska: z mieczami, z łukami i na koniach. Kontrolowanie ich jest niewygodne, zwłaszcza gdy przemieszczamy armię daleko, na przykład aby zaatakować osadę wroga.

Ciekawym rozwiązaniem są tabliczki zmieniające przebieg misji. Wyciągamy je kolejno z talii, by dowiedzieć się, co mamy zrobić lub co się właśnie wydarzyło. Na przykład okazuje się, że mamy uszczęśliwić wszystkich mieszkańców czy zbudować określoną liczbę domów albo że właśnie wybuchło kilka pożarów. Zaliczone tabliczki odkładamy i od razu przechodzimy do następnych.

System ten różni się od klasycznego wykonywania kolejnych zadań tym, że jeśli chcemy, możemy naraz wyłożyć kilka kolejnych tabliczek. To zmienia przebieg zabawy i czyni ją ciekawszą. Po tabliczce nakazującej postawienie kilku budowli może się trafić taka, która eliminuje koszt budowania. Z drugiej strony po wylosowaniu zarazy dziesiątkującej miasto możemy wyciągnąć zadanie uzyskania dużej liczby mieszkańców.

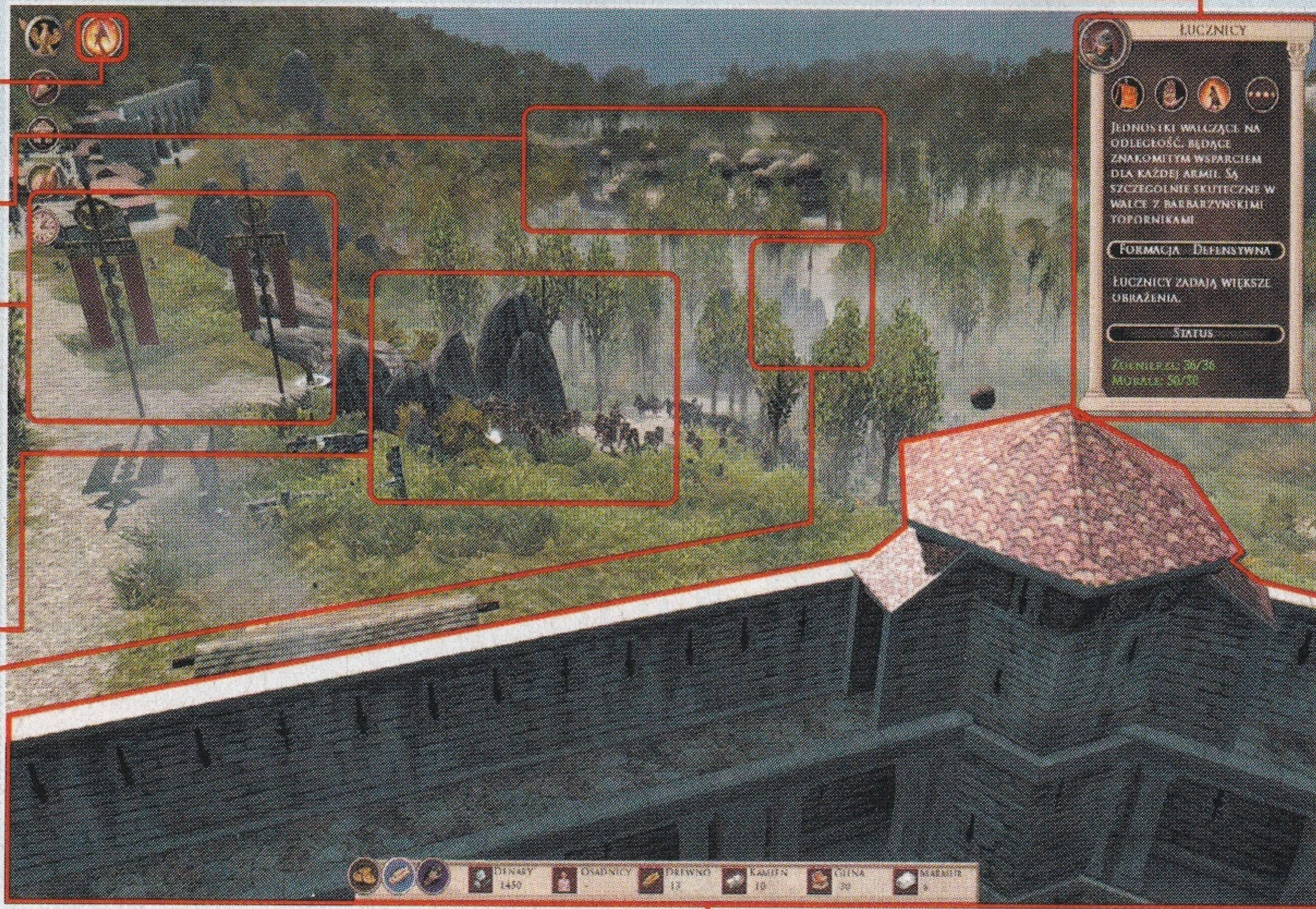
Z MISJĄ I BEZ MISJI

Dostępne są trzy tryby rozgrywki. Podstawowy to historyczny. Misje są tutaj ułożone na linii czasu i wygrana w jednej odblokowuje kolejne. Każda przedstawia osadę, między innymi Pompeje i Aleksandrię, a do zaliczenia jest po kilkadziesiąt tabliczek. Nie nudzi się to prędko dzięki temu, że każdy obszar inaczej wygląda i ma nieco inne problemy często odwołujące się do prawdziwych wydarzeń. Przekładają się one na realia gry w uproszczeniu. Na przykład w Pompejach wybuchający co pewien czas wulkan wywołuje pożary, ale lawa ulicami nie płynie.

W trybie Rzym zabawa jest podobna, ale zasady ciekawie udziwniono. Dostajemy mnóstwo pieniędzy z prowincji, ale nie wolno nam nic produkować i polegamy na kupowaniu od innych. W trybie scenariusza stajemy wobec wyzwania, na przykład miasto otaczają barbarzyńcy. Nie ma tu zadań, gramy dowolnie długo i robimy, co chcemy.

Precyzja w ukazaniu działania miasta budzi podziw. Patrzymy, jak robotnik wychodzi z domu i idzie do pracy, na przykład na świńską farmę karmić

PRAWIDŁOWO TOCZONA WOJNA POZOSTAJE ZA MUREM



Gdy wróg rusza do walki, zawsze jesteśmy o tym ostrzegani ◆. Barbarzyńcy powtarzają ataki tak długo, aż niszczymy ich wioskę ◆. By zaatakować jednostkę wroga, wskazujemy oddział i wydajemy mu rozkaz w panelu dowodzenia ◆. Stąd też wybieramy formację oddziału, co zmienia jego właściwości, oraz wskazujemy miejsce jego stacjonowania, które oznaczamy masztem ◆. W starciu ◆ pilnujemy, by łucznicy byli bronieni przez opancerzone jednostki hastati. Powoli przedzieramy się w stronę zbudowanej przez wroga machiny ◆, która niszczy nasze mury obronne ◆.


Wśród budowli, jakie możemy wznieść, jest kopia rzymskiego Koloseum, a także łuk triumfalny sławiący nasze dokonania na polu zarządzania rzymskim miastem

zwierzęta. Potem odwiedza świątynię, rynek, gdzie robi zakupy i na koniec pije wodę ze studni. Podobne zamiłowanie do detalu widać przy budowie nowych konstrukcji. Niewolnicy znoszą na miejsce surowce i stawiają rusztowania, z których powoli wyłania się budynek. Szkoda tylko, że konstrukcje we wszystkich misjach wyglądają tak samo. Z oprawy dźwiękowej najmilsza uszom jest zaaranżowana z udziałem wielu instrumentów i dobrze pasująca do tematu muzyka. Niestety efekty dźwiękowe są już dla odmiany mierne. Tylko nieliczne budynki mają przypisane jakiekolwiek odgłosy, zaś sami mieszkańcy wydają się być wręcz głuchoniemi, więc nie mamy szans usłyszeć tak charakterystycznego dla takich gier narastającego wraz rozwojem miasta gwaru. Źle dobrano dźwięki towarzyszące komunikatom, słabo podkreślają one ważne informacje.

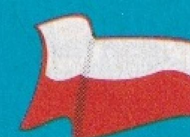
Rozbudową miasta kieruje się wygodnie, chociaż drażni na przykład brak sposobu na wygodne przejrzenie złóż surowców. Cenne jest to, że możemy zmieniać sterowanie, w tym dowolnie przypisywać klawisze do umieszczania wybranych budynków. Z drugiej strony przykro, że w instrukcji nie podano pełnej listy klawiszy i nie jest to jedyna jej wada. Tematy potraktowano w niej lakonicznie, panuje w nich bałagan. Na polski przełożono w grze tylko napisy i zrobiono to bez zastrzeżeń.

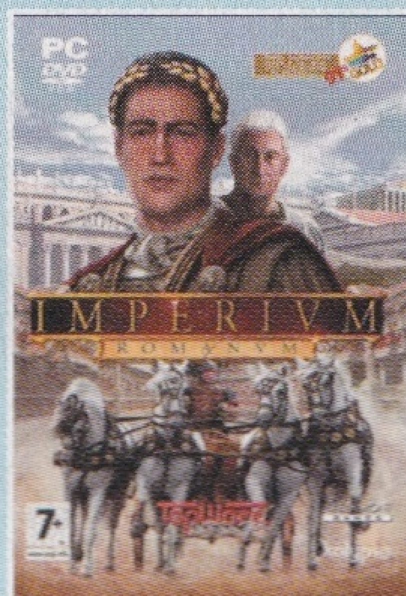
SPRAWDZONY POMYSŁ

Pomysł na grę nie jest nowy – rządzą nią niemal identyczne mechanizmy jak choćby w starym Cesarzu czy Zeusie z płaską grafiką. Jeśli tylko mamy w miarę mocny komputer, Imperium Romanum jest dobrą pozycją w tym gatunku, dopracowaną i efektowną. Najbardziej podobne propozycje to jej poprzedniczka Glory of the Roman Empire, a także konkurencyjny Cezar IV ze świetną muzyką, ale gorszym obrazem i sterowaniem. Cezara wyróżnia bardziej złożony i wymagający system zależności w mieście oraz faktyczna obecność bóstw, które potrafią zsyłać na miasto kataklizmy. Osobom szukającym nie budowania, ale walki w czasach Imperium Rzymskiego, polecamy Rome: Total War.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Imperium Romanum





Klasyfikacja PEGI bez wielkich zastrzeżeń: przemoc jest umowna (walki miniaturowych figurek), większe problemy to dostarczanie ludziom wina i niewolnictwo. 7+ www.pegi.info

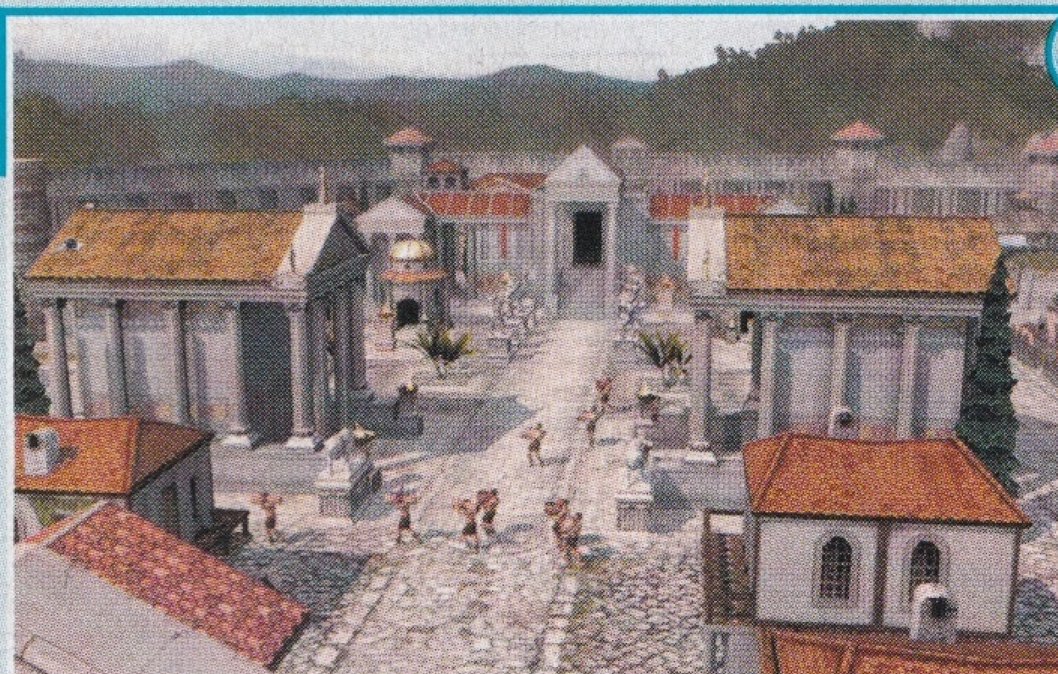
wymagania minimalne	wymagania zalecane
procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, karta 128 MB	procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, karta 128 MB

CENA 59,90 zł

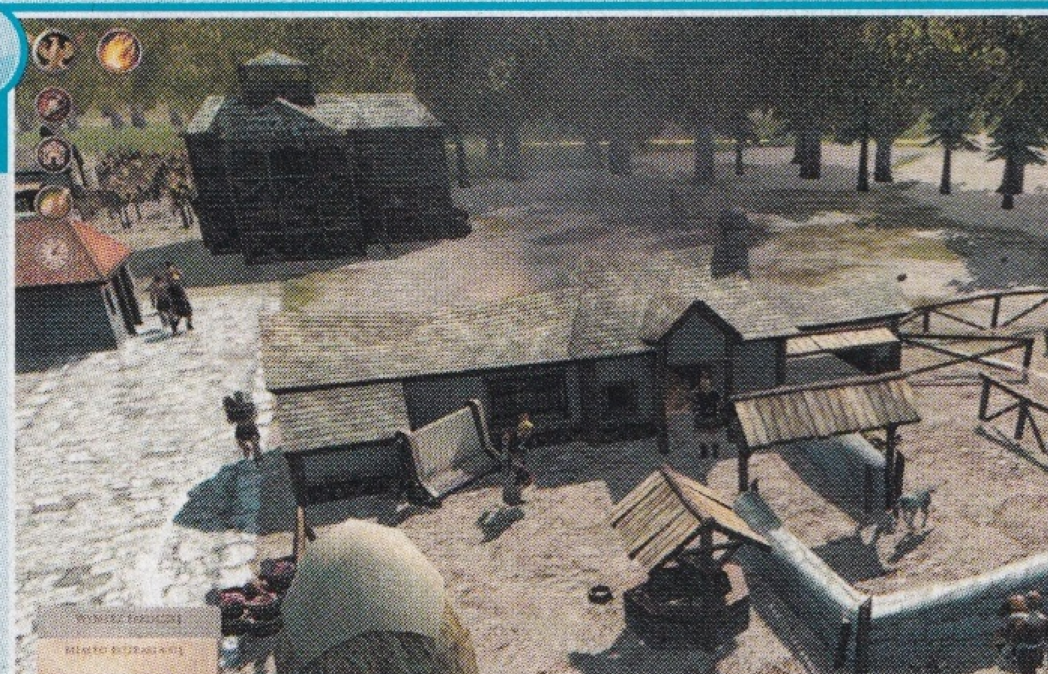
Grywalność	**50%**	**4**
Jakość gry	**25%**	**3,60**
grafika	15%	4
dźwięk	5%	2
wersja polska	5%	4
Obsługa gry	**15%**	**3,90**
regulowany stopień trudności	5%	1
możliwości konfiguracji gry	5%	4
zapis stanu gry	5%	6
Sprawy techniczne	**10%**	**4,60**
jakość programu instalacyjnego	3%	4
jakość pomocy wydawcy	4%	4
uciążliwość zabezpieczeń	3%	6
Ocena częściowa		**3,95**
Dodatkowe ujemne/dodatnie punkty		
Ocena jakości	dobra	**3,95**
Cena/jakość		bardzo dobra


Zdaniem autora: Co z tego, że miałem wrażenie grania w kolejny klon Cezara? Od rozpoczętej misji i tak nie da się oderwać. I choć etapy są podobne, a na kolejnych poziomach brak nowych atrakcji, chętnie wracałem do Imperium Romanum, by znów rozwiązać problem obywateli nie mających gdzie napić się wina. **Barnaba Siegel**

PREFEKCI KONTRA BUNTOWNICY, CZYLI PORZĄDEK MUSI BYĆ


1 Ważną grupę mieszkańców stanowią niewolnicy. Są niezbędni do funkcjonowania miasta – zajmują się transportowaniem surowców i produktów.


2 Jeśli nie budujemy baraków, wybucha bunt niewolników. Przestają pracować i stają się agresywni. Na ulicę ruszają prefekci i starają się ich upilnować.


3 Gdy dochodzi do podpaleń, prefekci wiadrami noszą wodę ze studni i próbują ratować budynek. Jeśli im się nie udaje, pozostaje nam odbudowa.

Kroniki Spiderwick

| ZRĘCZNOŚCIOWA | Jeśli tylko przymkniemy oko na średnią grafikę, zabawa szybko nas wciąga, nie trzeba nawet należeć do fanów książki i filmu. Szkoda jednak, że gra jest krótka



Jeśli udaje nam się w miarę wiernie sportretować złapanego chochlika w zeszycie, co nie jest specjalnie trudne, możemy odtąd dysponować jego mocami

To adaptacja filmu, historia trójki rodzeństwa: walecznej Mallory, spokojnego Simona i ciekawskiego Jareda. Wraz z mamą przeprowadzili się do domu w lesie, gdzie aż kipi od tajemnic.

SZTUKA WALKI

Świat jest pełen magicznych stworzeń, z którymi trzeba się zmierzyć. Zaczynamy jako Jared, potem gramy jego rodzeństwem i skrzatem Naparstkiem.

Biegamy po niedużym terenie, zadania polegają na walce i zbieraniu przedmiotów. By było łatwiej, da się wziąć tylko przedmioty potrzebne w danej chwili. Ich łączenie jest automatyczne. To uproszczenie rozczaruje fanów przygodówek, ale ułatwi zabawę tym, którzy nie radzą sobie z łamigłówkami.

Walczymy z wrogimi potworami. To głównie gobliny, małe, brzydkie i niezbyt groźne stwory, które nadrabiają liczbą. Sposób pojedynkowania się zależy od bohatera, którego prowadzimy. Jared ma mało skuteczną procę, ale za to efektownie miażdży wrogów kijem baseballowym. Simon polega na własnej konstrukcji miotaczu mikstury przeciw goblinom i rzucaniu magicznych kamieni, a Mallory jest miłośniczką szpady.

Walka jest prosta – klikamy raz za razem w stronę przeciwnika, czasami sprawdzając, czy ktoś nie zachodzi nas od tyłu. Za każdego potwora dostajemy trofeum w postaci kłów. Dzięki nim z czasem poznajemy silniejsze ciosy, ale niewiele mamy okazji je wykorzystać.

Używamy też mocy chochlików. Te magiczne stworzenia łatwo dają się złapać, a po krótkiej minigrze w malowanie ich w zeszycie służą pomocą. Większość pomaga pokonać wroga, zwiększając siłę ataku, tworząc huragan, przyzywając pomocnika czy odwracając uwagę przeciwnika. Inne odnawiają zdrowie, dają amunicję czy otwierają tajne przejście przez trawę.

BAŚNIOWY ŚWIAT

W świetnie obmyślonym dzienniku mamy zapisane dokładne informacje na temat wykonywanych zadań. Główny wątek nie jest długi i daje się go ukończyć w kilka wieczorów. Niektóre epizody są tylko streszczane jako fragmenty filmu między kolejnymi etapami.

Sporo tu za to zadań pobocznych związanych z łapaniem w siatkę chochlików czy zbieraniem różnych przedmiotów, a po ich wykonaniu w dzienniku pojawiają się nowe wpisy. To pozwala wczuć się w klimat gry, robiąc wrażenie, jakbyśmy sami odkrywali i opisywali świat Kronik.

Fanów filmu ucieszy to, że mogą odwiedzić znane miejsca. Reszcie też powinien przypaść do gustu tajemniczy, choć nie mroczny świat. Składa się z domu z ogrodem, kilku fragmentów lasu, kamieniołomu i podziemi. Z początku dostępna jest tylko część, dzięki czemu się nie gubimy. Minusem jest za to niewielka liczba miejsc. Ten świat szybko okazuje się za mały.

Otoczenie jest bardzo starannie wykonane, ale grafika przypomina produkcje sprzed czterech lat. Kto przywykł do nowoczesnej oprawy, może być rozczarowany kanciastymi elementami, choć na przykład gęste trawy i krzaki są ładne.

Ubogo wypada muzyka, krótka, niezbyt przyjemna i pasująca bardziej do thrillera niż opowieści przygodowej. Ciszę czy monotonię niepokojących dźwięków przerywają od czasu do czasu uwagi bohaterów. Wydawca jednak zapomniał o tłumaczeniu tych wtrąceń. Reszta tekstów została bardzo dobrze przełożona, chociaż brakuje polskiego dubbingu, który idealnie pasowałby do tej gry.

Podobna pozycja to starszawa już Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń, w której też sterujemy rodzeństwem. Jest to jednak znacznie bardziej mroczna gra. ■

Kroniki Spiderwick

wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, karta 128 MB, DVD

cena/jakość: dobra

CENA 79,90 zł

3+ www.pegi.info

ocena: ★★★★

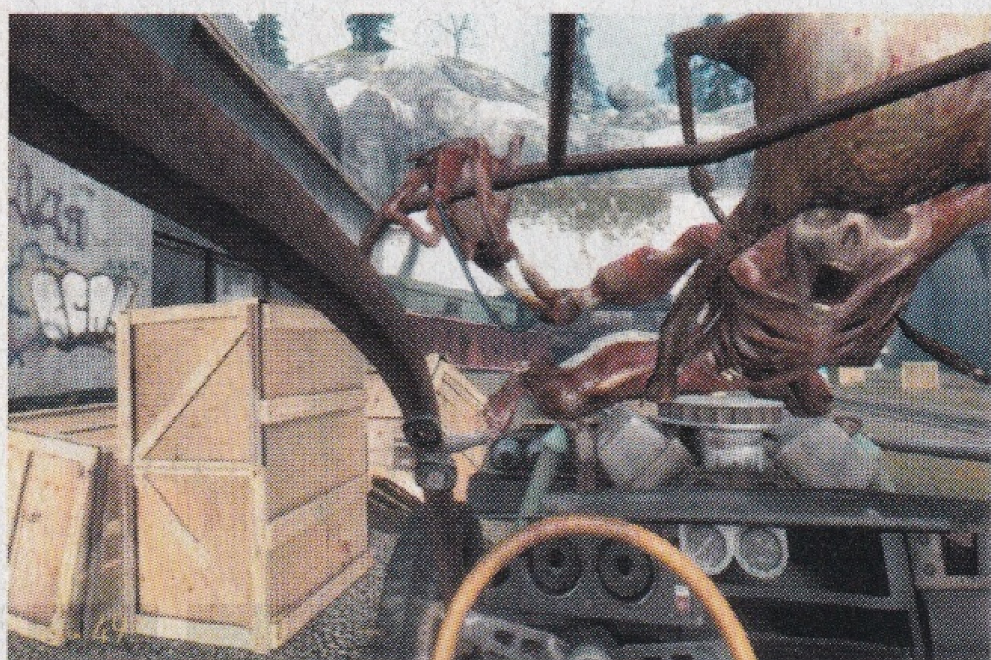


Walki ze złymi goblinami nie stanowią wielkiego wyzwania, są raczej atrakcyjnym przerywnikiem niż źródłem adrenaliny

Half-Life 2 Episode Pack

| ZRĘCZNOŚCIOWA | **Te dwa epizody do dzisiaj wciągają niesamowitymi akcjami, chociaż wycenianie ich niemal na poziomie nowej gry jest lekką przesadą**

Prowadzimy Gordona Freemana od chwili, gdy udało mu się spowodować wielki wybuch na szczycie wieży w City 17.


Jazda samochodem – obowiązkowa. W drugim epizodzie jest jednak znacznie ciekawsza

Wraz z Alyx, sympatyczną dziewczyną, kontynuuje walkę z przybyszami z kosmosu, którzy zniewolili Ziemian, i armią zombiaków tworzonych z ludzi rękami obcych.

Ta gra to trochę horroru, masa strzelaniny i szczypta zabaw fizyką. W dniu premiery grawitacyjne zagadki robiły wrażenie, dziś już mniej. Episode One jest wyraźnie słabszy, za dużo tu ciemnych pomieszczeń i tłumów potworów. Do rozpaczy doprowadza eskortowanie kilku grup ludzi przez dużą halę tyle razy, że pod koniec nie da się odpędzić nudy. Brak tu prawdziwych zmian: nie ma nowych przeciwników ani giwer.


Wykańczanie striderów z pistoletu jest kapitalne, wreszcie można coś im zrobić!

Episode Two jest dużo lepszy. Zaczyna się od mocnego akcentu, a potem jest tylko lepiej: siedlisko antlionów, potężnych owadów, pogonie korytarzami, spory epizod na powierzchni i świetna obrona bazy przed szturmem striderów to jego najjaśniejsze punkty. Mamy nowych wrogów, mniejszą wersję kroczących robotów, i broń – magnetyczną bombę. Po przyklejeniu jej do korpusu maszyny wystarcza strzał, nawet z pistoletu. Fabuła jest lepsza i zostawia ciekawą furtkę do rzekomo kończącego tę część gry Episode Three.

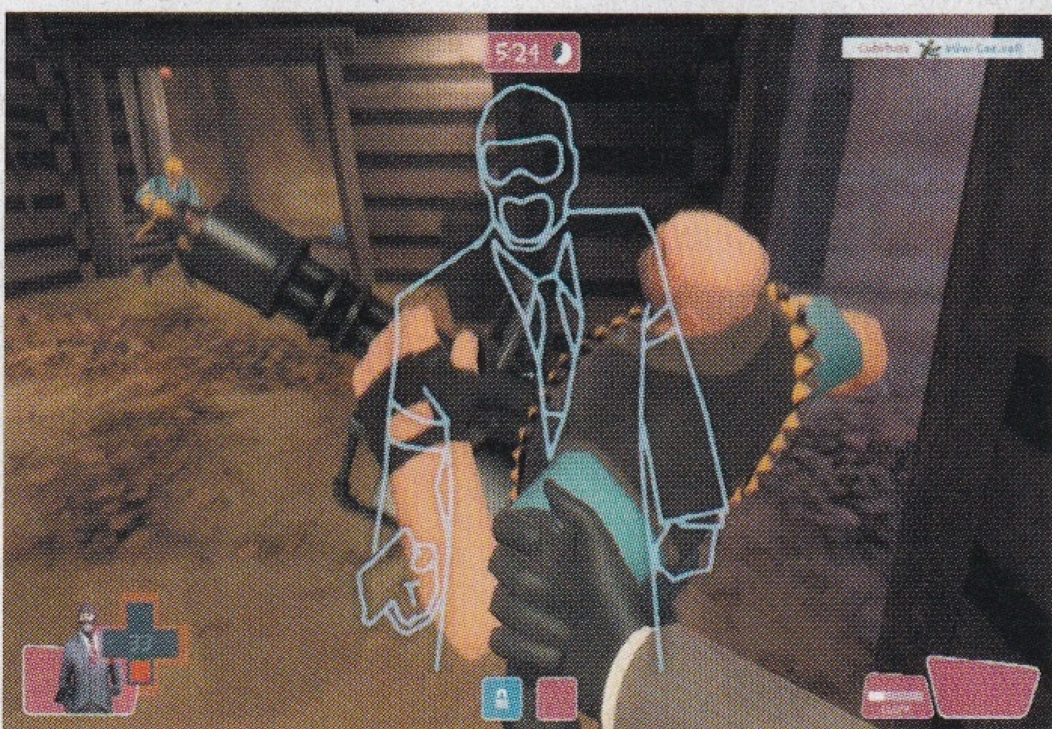
Jeśli skończyliśmy Half-Life'a 2, warto kupić te porządne dodatki, choć pierwszy może zmęczyć. Ze współczesnych produkcji polecamy wybitne Call of Duty 4. ■

Half-Life 2 Episode Pack	
wymagania	ocena: bardzo dobra
procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, karta 128 MB, DVD	cena/jakość: dostateczna
	79,90 zł

Team Fortress 2

| SIECIOWA | **Nadzwyczaj udana strzelanina internetowa, do dzisiaj nie mająca sobie równych pod względem zrównoważenia klas. Tysiące serwerów na całym świecie!**

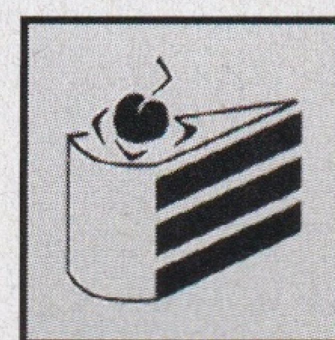
Kilka map, dziewięć klas postaci, tysiące godzin zabawy. Prowadzimy wojaka z drużyny Niebieskich bądź Czerwonych i próbujemy wypełnić założenia mapy – bronimy punktu, atakujemy, zajmujemy flagi albo próbujemy wykraść walizeczkę z tajnymi materiałami.


Gdy szpieg powala przeciwnika ciosem noża, traci przebranie. Czas się ewakuować za linię frontu!

Piękne jest to, że każda klasa ma funkcję na polu walki i każda jest potrzebna. Zwiadowcy zasuwają dwa razy szybciej, ale mają mało zdrowia, heavy, grubas z minigunem, porusza się wolno i potrzebuje medyka, snajper to klasyk, ale już żołnierz z wyrzutnią rakiet (tylko!) wyłamuje się ze standardu. A największa frajda to granie szpiegiem przebierającym się za wroga. Uwaga: mimo kreskówkowej grafiki to nie jest gra dla dzieci, dużo tu krwi! ■

Team Fortress 2	
wymagania	ocena: bardzo dobra
procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, karta 128 MB, DVD	cena/jakość: dostateczna
	79,90 zł

Portal



| ZRĘCZNOŚCIOWA | **Niepozorna gra z niesamowitym pomysłem żyje już od dłuższego czasu własnym życiem. Szkoda, że jest tak krótka, choć w sieci czekają dziesiątki nowych map**

Gramy dziewczyną uwięzioną w przedziwnym, sterylnym ośrodku badawczym. Fabuła pełna jest niedopowiedzeń i zagadek. Prowadzi nas niesamowity, sztuczny głos: to GlaDOS, komputer zarządzający ośrodkiem.

Karabin teleportacyjny, nasza jedyna broń, tworzy dwa połączone portale. I to wystarcza do niesamowitej zabawy. Stawiamy jeden portal nad drugim, by rozpędzić spadający bez końca przedmiot albo rzucamy jeden na ścianę, wskakujemy w drugi na podłodze i wylatujemy z pierwszego jak z procy, pokonując w ten sposób wysoki mur. Portale przenoszą też ładunek elektryczny do generatora. Zagadki są coraz trudniejsze i fajniejsze, a potem... następuje kapitalny zwrot akcji. Jest tutaj nawet pojedynek z bossem! Oczywiście nie używamy w nim niczego poza naszym karabinem.


Ładunek elektryczny dość szybko znika, więc trzeba dobrze zaplanować układy portali, by dotarł do celu

Niestety zabawę da się skończyć w trzy godziny. Pozostają trudniejsze wersje ukończonych etapów i przechodzenie ich jak najmniejszą liczbą kroków lub w bardzo krótkim czasie, a w sieci są wymyślne mapy przedłużające zabawę, ale to już nie to samo. Gra za 50 złotych powinna być dłuższa! ■

Portal	
wymagania	ocena: bardzo dobra
procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, karta 128 MB, DVD	cena/jakość: dostateczna
	49,90 zł

Najlepsze gry, najniższe ceny

Na tych stronach wskazujemy, gdzie najtaniej kupić tytuły testowane w numerze. Informujemy też, jakie gry są według nas najlepsze w swych gatunkach i gdzie je korzystnie nabyć

Do strefy niskich cen trafia kilka niezłych pozycji. Ulokowana w realiach Dalekiego Wschodu fabularna Jade Empire (piąte miejsce na naszej liście przebojów) kosztuje 19,99 złotych. Tyle samo wydawca liczy sobie za strzelankę F.E.A.R. i za grę przygodową Fahrenheit. Pierwszą z nich najtaniej kupujemy w Wirtusie za 17, 99 złotych, a drugą w Planecie Gier, gdzie kosztuje 17,77 złotych. Miłośnicy przygodówek powinni zwrócić uwagę na nowatorską grę Experience 112, którą najtaniej oferuje Planeta Gier – za 63,90 złotych, 16 złotych poniżej ceny oficjalnej.

Perfekcyjnego graficznie Assasin's Creeda najlepiej zamawiać w sklepie 3kropki.pl za 74,99 złotych, prawie 25 złotych poniżej ceny wydawcy – nawet kupując wysyłkowo, jesteśmy do przodu! Tak samo rzecz się ma w wypadku rozszerzenia Command & Conquera 3, które w 3kropkach kosztuje o ponad 20 złotych mniej niż żądane przez wydawcę 79 złotych. Podobna kwota zostaje w naszej kieszeni, jeśli postanawiamy zacząć mistrzostwa Europy od zamówienia gry UEFA Euro 2008 w PLAY.com.pl. Sklep oferuje ją za 76,60 złotych, cena wydawcy to 99.

Wśród innych okazji warto zwrócić uwagę na World in Conflict oferowany przez PLAY.com.pl za 46,10 złotych (o ponad 50 mniej od ceny oficjalnej!), jak również na Bioshocka w Wirtusie za 59,99 (40 złotych oszczędności). Ten ostatni sklep oferuje także wersję kolekcjonerską Splinter Cella zawierającą trzy pierwsze części gry wraz z rozmaitymi gadżetami tylko za 39,99 złotych. Tu oszczędności są rekordowe – oficjalna cena zestawu wynosi aż 129,90 złotych! ■

NAJNIŻSZE CENY GIER TESTOWANYCH W TYM WYDANIU

Tytuł gry	Ocena	Cena/jakość	Wydawca	Cena wydawcy	Najniższa cena	Sprzedawca	Telefon	Strona www	Koszt przesyłki
Assassin's Creed: Wersja reżyserska (PL)	bardzo dobra (4,52)	dobra	Cenega Poland	99,90	74,99	3kropki.pl	0 33 817 68 47	www.3kropki.pl	9,50
Command & Conquer 3: Gniew Kane'a (PL)	dobra (4,27)	bardzo dobra	EA Polska	79,00	58,90	3kropki.pl	0 33 817 68 47	www.3kropki.pl	9,50
Experience 112 (PL)	bardzo dobra (5,03)	bardzo dobra	Techland	79,90	63,90	Planeta Gier	0 22 673 85 79	www.planetagier.com	9,99
Frontlines: Fuel of War (PL)	bardzo dobra (4,86)	dobra	CD Projekt	99,90	78,90	3kropki.pl	0 33 817 68 47	www.3kropki.pl	9,50
Half-Life 2: Episode Pack	bardzo dobra (4,51)	dostateczna	EA Polska	79,00	64,90	Wirtus.pl	0 22 517 78 50	www.wirtus.pl	10
Imperium Romanum (PL)	dobra (3,95)	bardzo dobra	TopWare Int.	59,00	37,10	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
Kroniki Spiderwick (PL)	dobra (4,00)	dobra	CD Projekt	79,90	64,90	3kropki.pl	0 33 817 68 47	www.3kropki.pl	9,50
Mortyr: Operacja Sztorm (PL)	dostateczna (3,28)	celująca	City Interactive	19,99	14,40	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
Portal	dobra (4,00)	dostateczna	EA Polska	49,00	39,00	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
Team Fortress 2	bardzo dobra (4,51)	dostateczna	EA Polska	79,00	63,90	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
UEFA Euro 2008 (PL)	dobra (4,24)	dobra	EA Polska	99,00	76,60	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90

PRAKTYCZNE KONTAKTY – ADRESY POLSKICH WYDAWCÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon	Faks	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma wydaje w Polsce
CD Projekt	03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74 bud. E	0 22 519 69 00	0 22 519 69 51	www.cdprojekt.info	Atari, Blizzard, Disney Int., JoWooD, Konami, Paradox, SEGA, THQ, Ubisoft, VU Games
Cenega Poland	02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37	0 22 868 52 68	0 22 868 52 60	www.cenega.pl	1C, Bohemia, CDV, Dreamcatcher, Eidos, Take 2, Ubisoft i własne produkty
City Interactive	03-821 Warszawa, ul. Żupnicza 17	0 22 619 85 90	0 22 619 99 35	www.city-interactive.pl	własne produkty
Codemasters GmbH	20359 Hamburg (Niemcy), Millerntorplatz 1	0 44 0 192 68 14 132	0 44 0 192 68 17 595	www.codemasters.com	własne produkty
EA Polska	02-135 Warszawa, ul. Iłżecka 26 bud. E	0 22 575 72 02	0 22 575 74 00	polska.ea.com	Electronic Arts
IQ Publishing	04-766 Warszawa, ul. Trakt Lubelski 163/34	0 22 613 26 36	0 22 613 27 29	www.iqpublishing.pl	The Adventure Company, Big Ben Interactive, In 2 Games, Metro 3D Europe, Nobilis, Play it
LEM	02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11	0 22 651 73 24	0 22 651 73 26	www.lem.com.pl	Activision, Black Bean, LucasArts, MonteCristo, Ubisoft
LK Avalon	35-122 Rzeszów, ul. Kotuli 7	0 17 856 99 12	0 17 856 99 12	www.lkavalon.com	własne produkty
Manta	03-876 Warszawa, ul. Matuszewska 14 bud. 4	0 22 332 34 50	0 22 332 34 60	www.manta.com.pl	Midas Games, Arxel Tribe
MarkSoft	01-872 Warszawa, ul. Perzyńskiego 2	0 22 663 93 90	0 22 663 92 98	www.marksoft.com.pl	Datasun, Pan Vision, SLICOM Multimedia oraz własne produkty
Nicolas Games	41-215 Sosnowiec, ul. Wopistów 15 B	0 32 214 06 36	0 32 214 06 36	www.nicolasgames.com	Compedia, Empire Interactive, Pan Vision, Shockwave Productions
PLAY.com.pl	01-652 Warszawa, ul. Potocka 14 paw. 3	0 22 465 51 78	0 22 713 80 77	www.play.com.pl	Cyanide, Egosoft, Ejay, IA Vision, IncaGold, Irydion, Mindscape, Phonomedia
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., ul. Żółkiewskiego 3	0 62 737 27 46	0 62 737 27 49	www.techland.com.pl	Auralog, Emme Interactive, Empire Interactive oraz własne produkty
TopWare Interactive	43-300 Bielsko-Biała, ul. Kamińskiego 19	0 33 813 03 16	0 33 813 03 04	www.topware.pl	Revistronic, Reality Pump oraz własne produkty

NAJLEPSZE Z NAJLEPSZYCH – W TE GRY TRZEBA ZAGRAĆ!

Najlepsza gra fabularna

The Elder Scrolls IV: Oblivion (PL)



Nie ma jak udział w wielkiej przygodzie, od której da się wziąć urlop na polowanie w pięknym, rozległym świecie

Ocena	bardzo dobra
Cena/jakość	celująca
Cena wydawcy	49,90 zł
Najniższa cena	34,90 zł
Sprzedawca	Wirtus.pl
Telefon	0 22 517 78 50
Strona	www.wirtus.pl
Koszt przesyłki	10 zł

Najlepsza gra przygodowa

Experience 112 (PL)

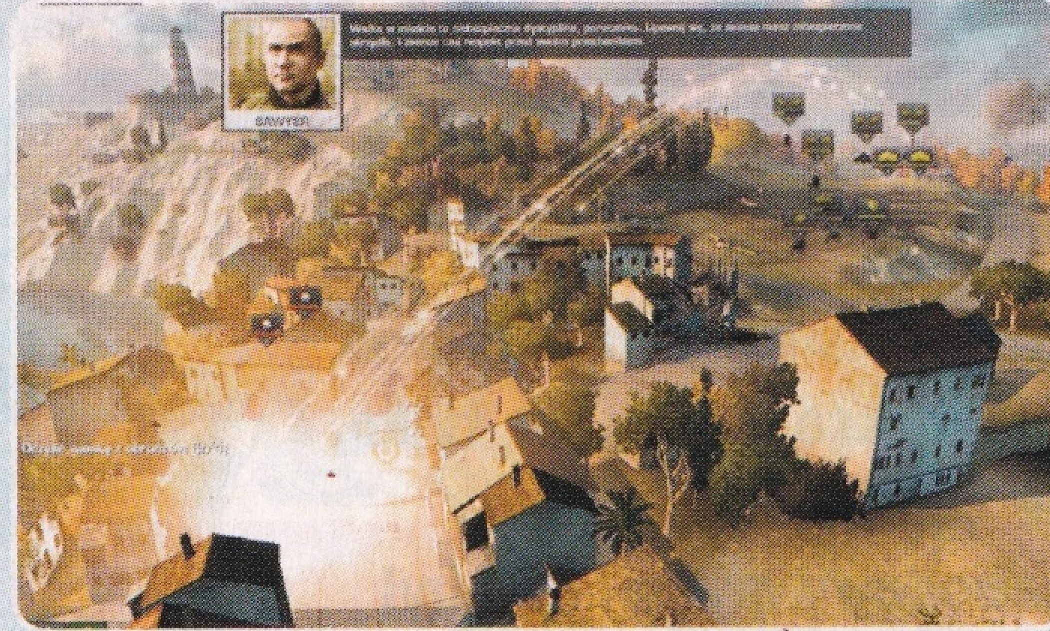


Wrak statku, zagubiona pani doktor i system kamer, który wyznacza nam rolę aktywnego obserwatora. Genialne!

Ocena	bardzo dobra
Cena/jakość	bardzo dobra
Cena wydawcy	79,90 zł
Najniższa cena	63,90 zł
Sprzedawca	Planeta Gier
Telefon	0 22 673 85 79
Strona	www.planetagier.com
Koszt przesyłki	9,99 zł

Najlepsza gra strategiczna

World in Conflict (PL)



Żadna inna strategia nie ukazuje tak dobrze współczesnej wojny, od starć w mieście po batalie z użyciem atomówek

Ocena	bardzo dobra
Cena/jakość	bardzo dobra
Cena wydawcy	99,90 zł
Najniższa cena	46,10 zł
Sprzedawca	PLAY.com.pl
Telefon	0 22 465 51 78
Strona	www.play.com.pl
Koszt przesyłki	12,90 zł

Najlepsza gra zręcznościowa

Call of Duty 4: Modern Warfare (PL)



Ta strzelanina najlepiej portretuje dzisiejsze konflikty zbrojne, koncentrując się na operacjach specjalnych

Ocena	celująca
Cena/jakość	celująca
Cena wydawcy	79,99 zł
Najniższa cena	73,90 zł
Sprzedawca	3kropki.pl
Telefon	0 33 817 68 47
Strona	www.3kropki.pl
Koszt przesyłki	9,50 zł

Najlepsza gra symulacyjna

Colin McRae DIRT (PL)

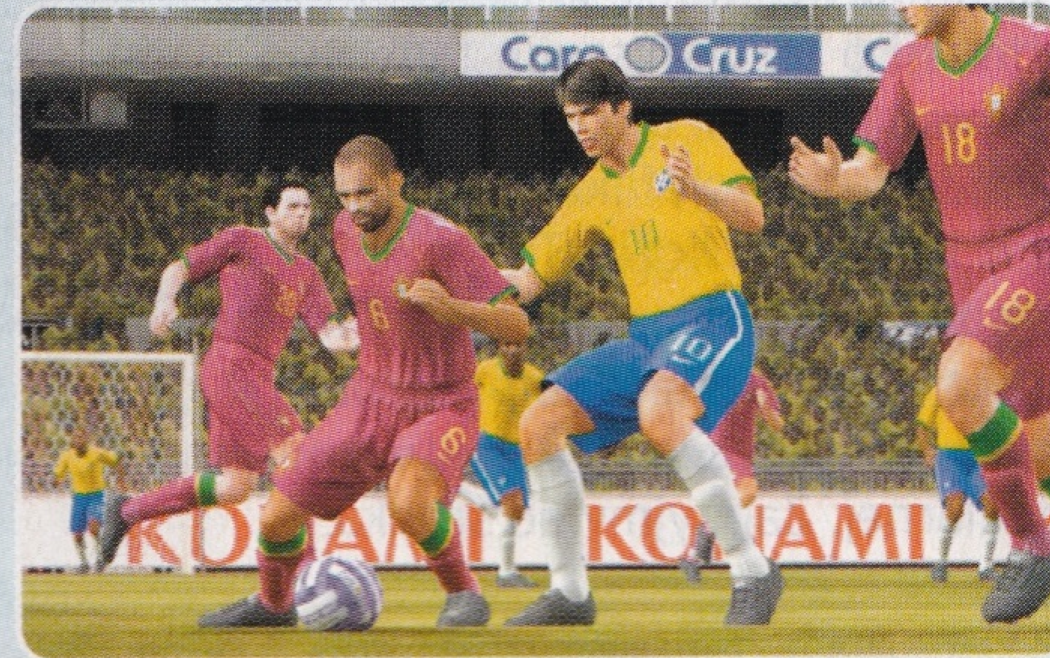


To tylko jeden z dziesiątków pojazdów, jakimi ścigamy się po bezdrożach wymodelowanych jak prawdziwe

Ocena	bardzo dobra
Cena/jakość	bardzo dobra
Cena wydawcy	59,90 zł
Najniższa cena	48 zł
Sprzedawca	PLAY.com.pl
Telefon	0 22 465 51 78
Strona	www.play.com.pl
Koszt przesyłki	12,90 zł

Najlepsza gra sportowa

Pro Evolution Soccer 2008



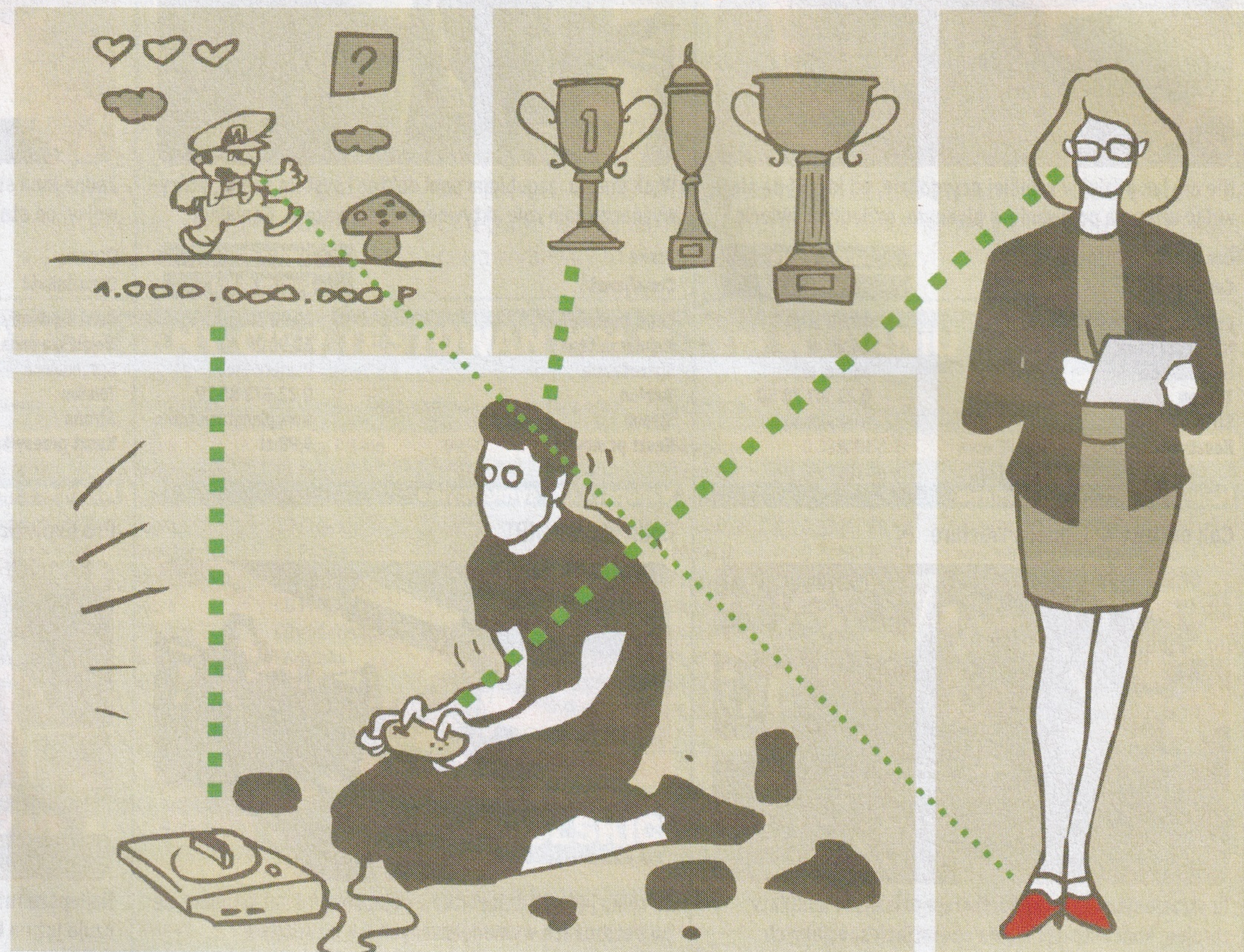
Najlepsza futbolowa symulacja dla miłośników realizmu czuje już na karku oddech FIFY, ale ucieka do przodu

Ocena	dobra
Cena/jakość	dostateczna
Cena wydawcy	129,90 zł
Najniższa cena	99,90 zł
Sprzedawca	Wirtus.pl
Telefon	0 22 517 78 50
Strona	www.wirtus.pl
Koszt przesyłki	10 zł

Tytuł gry	Ocena	Cena/jakość	Cena wydawcy	Najniższa cena	Sprzedawca	Telefon	Strona www	Koszt przesyłki
Gry fabularne								
Neverwinter Nights 2 (PL)	bardzo dobra	bardzo dobra	59,90	49,00	Wirtus.pl	0 22 517 78 50	www.wirtus.pl	10
The Sims 2 (PL)	bardzo dobra	bardzo dobra	89,90	74,90	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
Wiedźmin (PL)	bardzo dobra	bardzo dobra	99,90	69,90	Ultima.pl	0 22 624 78 16	www.ultima.pl	12
Jade Empire (PL)	dobra	bardzo dobra	19,99	18,50	Merlin	0 22 607 79 92	www.merlin.com.pl	11
Gry przygodowe								
Sam & Max: Sezon 1 (PL)	bardzo dobra	bardzo dobra	79,90	65,80	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
Syberia Złota edycja (PL)	bardzo dobra	celująca	24,90	19,00	Wirtus.pl	0 22 517 78 50	www.wirtus.pl	10
Dreamfall: The Longest Journey (PL)	dobra	bardzo dobra	59,90	29,99	Wirtus.pl	0 22 517 78 50	www.wirtus.pl	10
Fahrenheit (PL)	dobra	celująca	19,99	17,77	Planeta Gier	0 22 673 85 79	www.planetagier.com	9,99
Gry strategiczne								
Company of Heroes: Kompania braci (PL)	bardzo dobra	bardzo dobra	59,90	49,00	Wirtus.pl	0 22 517 78 50	www.wirtus.pl	10
Civilization IV Complete (PL)	bardzo dobra	dobra	129,90	74,30	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
Command & Conquer 3: Wojny o tyberium (PL)	bardzo dobra	dobra	139,00	79,90	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
Star Wars: Empire at War (PL)	dobra	dobra	99,99	80,00	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
Gry zręcznościowe								
Assassin's Creed: Wersja reżyserska (PL)	bardzo dobra	bardzo dobra	99,90	74,99	3kropki.pl	0 33 817 68 47	www.3kropki.pl	9,50
Crysis (PL)	bardzo dobra	dobra	139,00	107,40	3kropki.pl	0 33 817 68 47	www.3kropki.pl	9,50
Bioshock (PL)	bardzo dobra	bardzo dobra	99,90	59,99	Wirtus.pl	0 22 517 78 50	www.wirtus.pl	10
Gears of War (PL)	bardzo dobra	dostateczna	129,90	86,90	3kropki.pl	0 33 817 68 47	www.3kropki.pl	9,50
Gry symulacyjne i wyścigowe								
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific (PL)	bardzo dobra	dobra	129,90	59,90	Ultima.pl	0 22 624 78 16	www.ultima.pl	12
Need for Speed ProStreet (PL)	dobra	dostateczna	139,00	99,99	3kropki.pl	0 33 817 68 47	www.3kropki.pl	9,50
GT Legends (PL)	dobra	celująca	24,90	19,00	Wirtus.pl	0 22 517 78 50	www.wirtus.pl	10
SEGA Rally (PL)	dobra	dobra	99,90	59,99	Timsoft	0 94 346 11 56	www.timsoft.pl	11,95
Gry sportowe								
UEFA Euro 2008 (PL)	dobra	dostateczna	99,00	76,60	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
Tony Hawk's Underground 2 (PL)	dobra	bardzo dobra	49,90	29,99	Timsoft	0 94 346 11 56	www.timsoft.pl	11,95
FIFA 08 (PL)	dobra	dostateczna	139,00	107,99	Planeta Gier	0 22 673 85 79	www.planetagier.com	9,99
Virtua Tennis 3 (PL)	dobra	celująca	39,90	33,75	Merlin	0 22 607 79 92	www.merlin.com.pl	11

Guinness ogarnia gry komputerowe
Rekordowe granie

Dzięki Księdze Rekordów Guinnessa wiemy nie tylko, ile zarabia najbogatszy zawodowy gracz i jaki był najwyższy wyrok za granie, ale rozwiązujemy też zagadkę pochodzenia biustu Lary Croft



W tym roku po raz pierwszy ukazała się specjalna edycja słynnej księgi rekordów poświęcona wyłącznie grom wideo. Można z niej wyczytać mnóstwo interesujących informacji o największych fanach i ich wyczynach, ale to nie tylko zbiór śmiesznych faktów i robiących wrażenie liczb. Ta książka przede wszystkim pokazuje, jak wielką rolę nasza ulubiona rozrywka odgrywa już w kulturze popularnej. Zajrzyjmy do środka.

PRZYPADKOWY SUKCES

Niektóre spośród najpopularniejszych gier, na przykład takie jak Tomb Raider czy Counter-Strike, dorobiły się na łamach tej edycji specjalnej własnych rozkładówek, na których zapoznajemy się z niekoniecznie typowymi, ale na pewno bardzo zabawnymi informacjami. Choćby takimi jak ta, że rozmiar biustu słynnej Lary Croft zawdzięczamy pomyłce grafika! Toby Gard z firmy Core Design podobno przypadkiem w odpowiednim miejscu wpisał 150 procent zamiast 100, a gdy chciał błąd poprawić, obserwujący monitor koledzy zdecydowanie go przed tym powstrzymali.

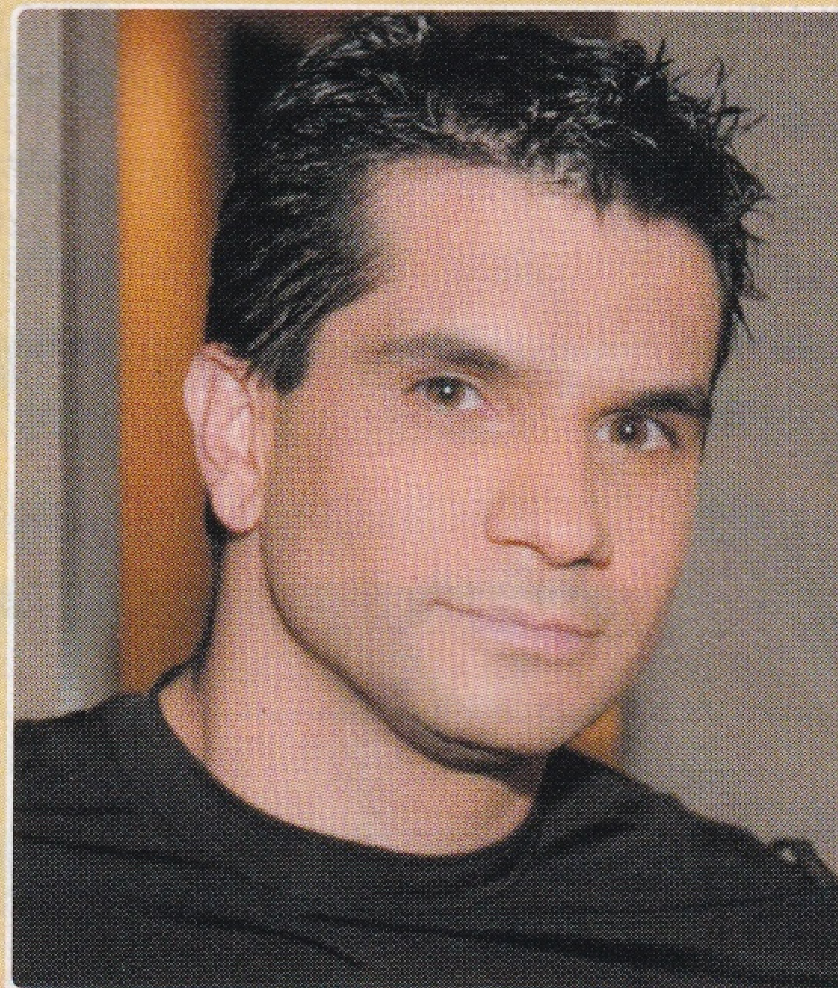
Nie wiemy na pewno, czy to tylko dlatego Lara Croft jest najbardziej rozpoznawalną żeńską postacią z gier, choć możemy się spierać, że wcale nie. Ale za to w stu procentach możemy potwierdzić, że z dochodem wynoszącym ponad 274 milionów dolarów film Tomb Raider z 2001 roku jest najbardziej kasową produkcją stworzoną na podstawie gry komputerowej. Księga podaje, że najmniej zarobił Alone in the Dark wyreżyserowany przez Uwego Bolla: zaledwie niecałe sześć milionów dolarów. A wydano na niego ponad 20 milionów! Niemiecki twórca z piekła pobije ten rekord w tym roku jeszcze mniej udanym BloodRayne'em. I zapewne mimo wszystko na tym zarobi tak jak poprzednio dzięki państwowym ulgom...

GRANIE W BICIE

Księga Rekordów Guinnessa: Edycja Gracza (w oryginale Guinness Book of Records: Gamer's Edition) liczy 256 stron, kosztuje około 50 złotych (plus dostawa) i nie jest jednorazowym przedsięwzięciem, ale prezentacją wyników w danym momencie. Zapowiadane są kolejne wydania i wersje językowe, chociaż na razie niestety nie ma polskiej. Maniaków rekordów zapewne zainteresuje też fakt, że firma Traveller's Tales (twórcy LEGO Star Wars!) przygotowuje grę korzystającą z licencji Guinnessa. To kolekcja minigierek, w których pobijemy najdziwniejsze rekordy. Ciekawe, czy aż tak szalone jak te ustalone przez prawdziwych graczy.

Mania wielkości: im więcej, tym lepiej

To wydaje się nieprawdopodobne, ale jest prawdą: jeden człowiek skomponował muzykę do 266 gier! Czterdziestoletni Tommy Tallarico ma na swoim koncie ścieżki dźwiękowe do takich hitów jak Unreal Tournament, seria Test Drive czy Prince of Persia i zdobył już ponad 25 różnych nagród. A skoro o muzyce mowa, niedawno pobito rekord największej liczby osób grających w tym samym czasie na jednym kontrolerze w Guitar Hero. Sześcioosobowa drużyna wykonała wspólnie jeden utwór, zdobywając całkiem niezły wynik 127 000 punktów!


Ten człowiek nazywa się Tommy Tallarico i skomponował muzykę do setek gier

Jeśli liczba sześć nie robi na nas wrażenia, czas na trochę większą: cztery miliony. Tylu widzów w godzinach szczytowej oglądalności przyciąga południowokoreańska telewizja OnGamerNet TV, relacjonująca wydarzenia e-sportowe. Jeśli chodzi o popularność, to znajduje się ona w pierwszej dwudziestce tamtejszych kanałów telewizyjnych!


Sześciu graczy czeszących na jednej gitarze to nowy rekord Guitar Hero

(Wirtualne) pieniądze potrafią dać szczęście



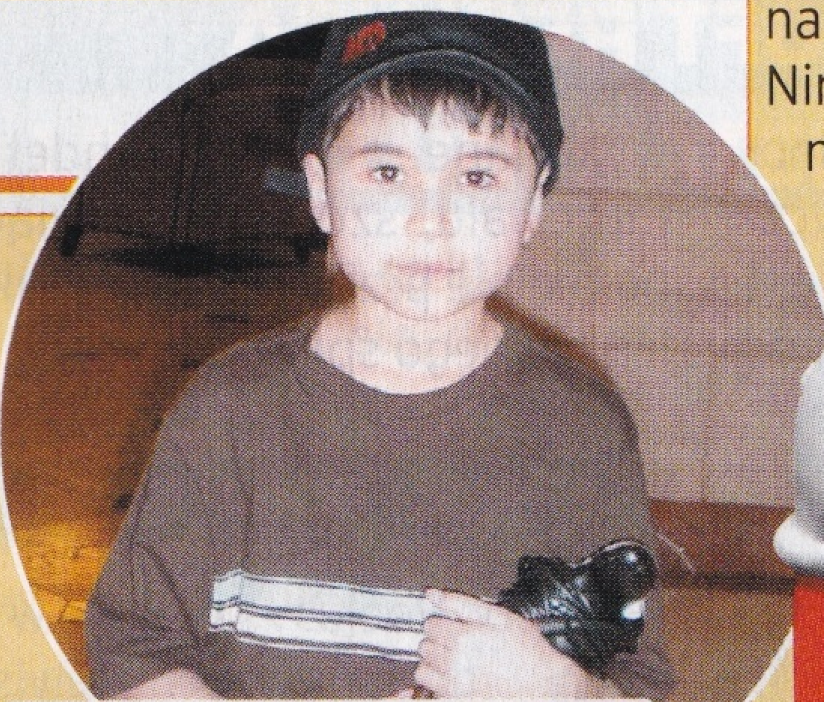
Postać z gry trafiła na okładkę pisma o finansach – to o czymś świadczy

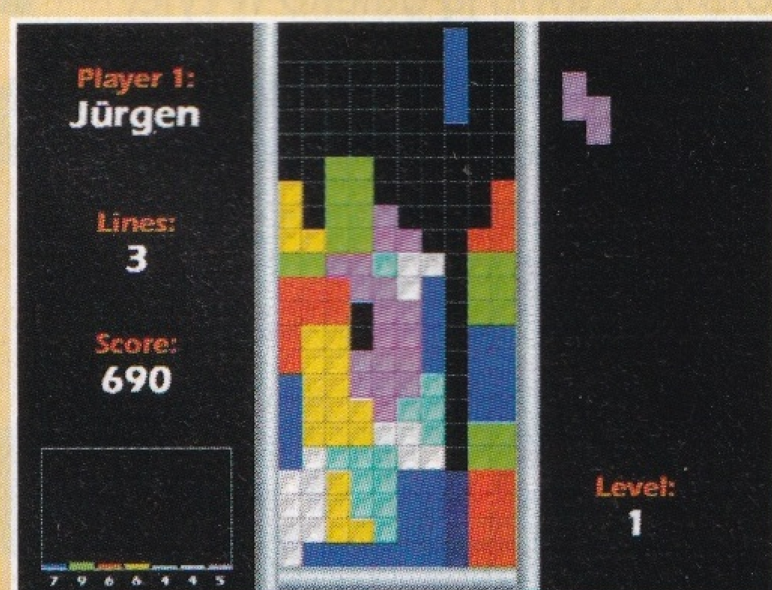
Pierwszą milionerką w grze sieciowej Second Life została niejaka Anshe Chung (tak nazywa się w grze, w realu to Ailin Graef). W listopadzie 2006, gdy minęło dwa i pół roku odkąd dołączyła do zabawy, zarobiła okrągły milion na handlu wirtualnymi nieruchomościami, zyskując tytuł Rockefellera Second Life. Najlepiej zarabiającym profesjonalnym graczem jest mistrz StarCrafta, Koreańczyk Lim Yo-Hwan, ochrzczony przez fanów Imperatorem. Jego dochód przekracza 390 tysięcy dolarów rocznie! Fanklub tego młodzieńca zrzesza około 500 tysięcy fanów. Polski akcent w księdze zawdzięczamy naszemu klanowi Team Pentagram (obecnie PGSPokerStrategy.com), którego zdjęcie oglądamy w części poświęconej grze Counter-Strike. Nasi byli najlepiej zarabiającą w zeszłym roku drużyną spośród grających w CS-a. Zgarnęli wtedy 53 tysiące dolarów!


Mimo paru lat na karku Counter-Strike jest wciąż popularny, a Polacy cały czas zaskakują miejscami w czołówce na międzynarodowych turniejach

Jaki dziwny jest ten świat

Z kategorii spraw totalnie szalonych: we wrześniu 2002 pewien Brytyjczyk został skazany na cztery miesiące więzienia za – uwaga! – granie w Tetrisa na swoim telefonie komórkowym. Obsługa samolotu kilka razy go upominała i prosiła, by wyłączył sprzęt, ale mężczyzna nie reagował i ostatecznie został oskarżony o stwarzanie zagrożenia dla bezpieczeństwa pasażerów.


Lil Poison, najmłodszy zawodowy gracz na świecie



Kto by pomyślał, że taka niewinna gra jak Tetris doprowadzi kogoś za kratki

A oto inne szaleństwo: Victor De Leon III zaczął grać już w wieku dwóch lat! Gdy skończył czwarty rok życia, wziął udział w pierwszym turnieju NBA 2K. Jako sześciolatek był już zarejestrowany przez organizację Major League Gaming. Dziś ma 10 lat, nick Lil Poison i jest najmłodszym profesjonalnym graczem świata. A przy okazji wielką gwiazdą – w tym roku do kin trafić ma film o nim. Tytuł jeszcze nie jest znany.

Kto pierwszy, ten najlepszy

Pierwsza gra, która podliczała punkty i zapisywała najlepszy wynik, to wydany w 1976 na automatach Sea Wolf. Stworzony przez Midway symulator bitwy podwodnej wymagał zestrzeliwania torpedami wypatrzonych przez peryskop wrogich jednostek. Pierwsze kombosy, czyli kombinacje ciosów wykonywane przez postać, pojawiły się w bijatyce Street Fighter 2. Pionierem jest także legendarny Doom, bo po raz pierwszy mogliśmy w nim wziąć udział w sieciowym deathmatchu. Inne osiągnięcie Dooma: był pierwszą grą zaklasyfikowaną przez przyznającą ograniczenia wiekowe organizację ESRB jako tytuł tylko dla dorosłych. Inna krwawa strzelanina posłużyła do wykonania pierwszej machinimy, czyli filmu zmontowanego ze scen nagrywanych w trakcie rozgrywki. Użyto do tego Quake'a w 1996 roku. Film Diary of a Camper opowiada o drużynie komandosów, która wdaje się w bitwę z samotnym snajperem. Dziś machinimy robi się w co drugiej grze i wszystkie lądują na youtube'ie


Bohaterowie serii gier walki Street Fighter w niektórych wypadkach są tylko tak znani jak ich firmowe ciosy



Doom straszy dzisiaj okropną grafiką, ale pamiętamy go jako grę, od której zaczęło się szaleństwo fpp-ów

Szef wszystkich szefów

Niektóre liczby z księgi robią wrażenie, ale światem gier i tak rządzi jedna postać: hydraulik Mario. To, że gry z jego udziałem nie trafiają na pecety (ani nawet na konsole innych firm niż Nintendo) wcale mu w tym nie przeszkadza. Najlepiej sprzedającym się tytułem wszech czasów jest Super Mario Bros. z 1985 roku (40 milionów egzemplarzy!). Późniejsze części nie były aż tak szalenie popularne, ale i tak Super Mario to najszybciej znikająca z półek seria: na całym świecie rozeszło się już ponad 145 milionów sztuk różnych gier wchodzących w jej skład! A przecież poza nią najsłynniejszy hydraulik wystąpił w głównych i drugoplanowych rolach w masie innych tytułów – łącznie w ponad 116 różnych pozycjach! Urodzony w Kyoto w 1982 roku Mario pierwotnie nosił pseudonim Jumpman, a w Księdze Rekordów Guinnessa czytamy, że jego znaki rozpoznawcze pojawiły się jako sposób na ominięcie ówczesnych ograniczeń technologicznych. Na przykład założono mu na głowę czerwoną czapkę, bo nie dało się oddać realistycznego ruchu włosów. Tak narodziła się legenda.


Wybitny aktor Dennis Hopper grał złego Koopę, ale nie pomógł i film o Mario zrobił klapę


Jego gry znają wszyscy, choć dorośli nie zawsze się do tego przyznają. Według Księgi Rekordów Guinnessa to Mario jest królem branży gier

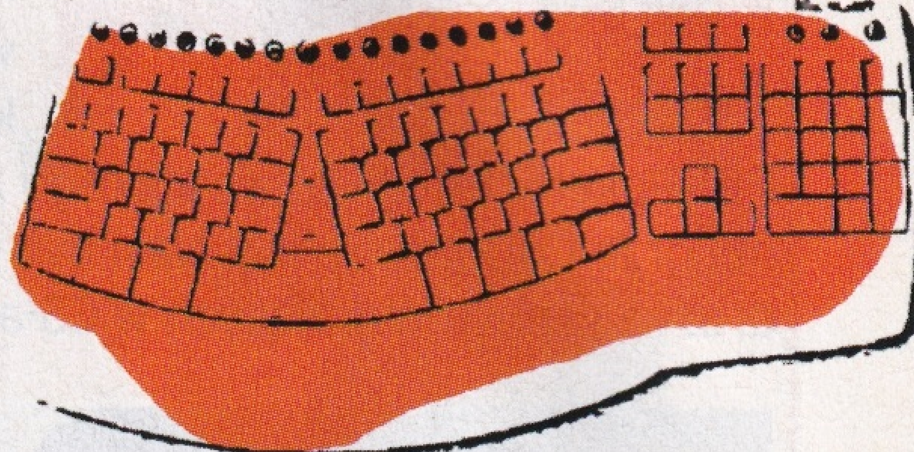
Testujemy klawiatury dla graczy
WSAD ponad wszystko

Podstawowe funkcje klawiatury z większym czy mniejszym powodzeniem wypełnia sprzęt za dwadzieścia złotych. Dlaczego więc niektórzy wolą zapłacić nawet kilka setek?

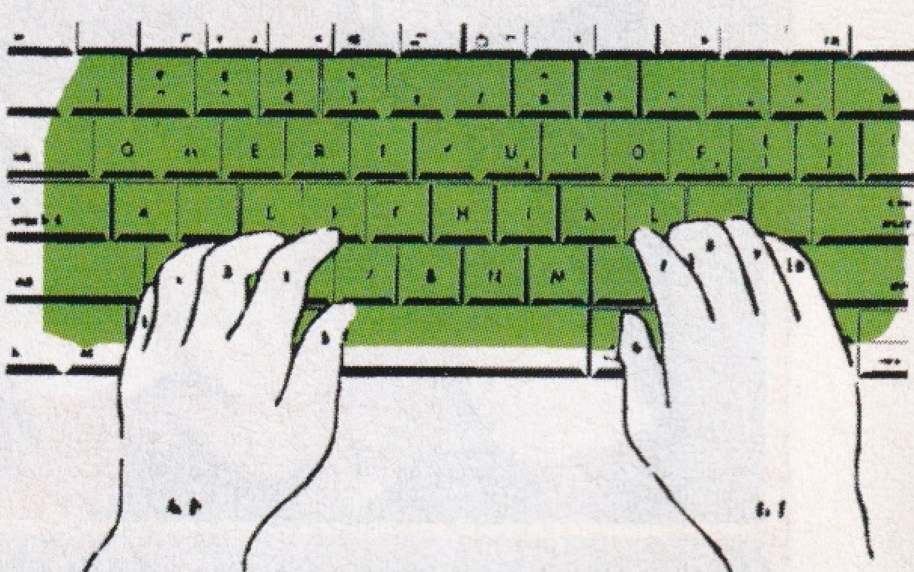
Za cenę biletu do kina w każdym sklepie ze sprzętem komputerowym można sobie kupić zarówno model klasyczny jak i klawiaturę z płaskimi klawiszami przypominającą te używane w laptopach. Dostajemy w tej cenie standardowe 104 klawisze, czasem nawet z dodatkowymi, multimedialnymi, ale nie dostajemy jakości.

Czy warto wobec tego wydawać ciężkie pieniądze na superklawiaturę do grania? Jak to często bywa prawda leży pośrodku. Zapewne pięćset złotych większość graczy woli zainwestować w grafikę niż w klawisze, ale biorąc pod uwagę, że będziemy z nich korzystać równie często jak z myszki (jeśli nie częściej), należy wybrać jakiś rozsądny sprzęt wykonany z dobrych materiałów.









STEELSERIES 7G

Woczy rzucają się dwie rzeczy. Po pierwsze najbardziej klasyczny wzór klawiatury, jaki sobie można wyobrazić. Tu nawet Enter jest duży. Po drugie cena: ta niepozornie wyglądająca klawiatura kosztuje tyle co niezła karta graficzna!

NIEBIAŃSKI KLIK

Ale kiedy dotkniemy klawiszy, pojmujemy, że tak prosta powłoka kryje niezwykłe wnętrze. 7G ma najbardziej niesamowity klik, z jakim spotkaliśmy się od dobrych 15 lat. Tak zachowywały się doskonałe klawiatury z lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, do dziś używane przez wielu profesjonalnych graczy i to bynajmniej nie z sentymentu! Każdy klawisz ma gwarancję na 50 milionów kliknięć! Wewnętrzny bufor zapamiętuje dowolną liczbę wciśniętych naraz klawiszy. Dzięki temu się nie blokuje. Sprawdzaliśmy to za pomocą wyjątkowo na to czułej gry World of Warcraft, i rzeczywiście - komfort grania jest niezrównany.



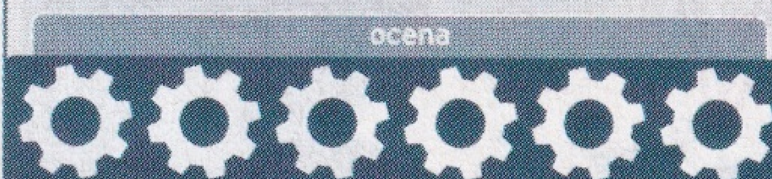
G7 jest wyposażona w dwa złącza USB, gniazdo słuchawkowe i mikrofonowe oraz małe centrum medialne obsługiwane za pomocą kombinacji specjalnego klawisza (zastępującego windowsowy) i klawiszy funkcyjnych. Oprócz USB klawiatura obsługuje też starszy standard PS2.

http://www.mmv.pl

PARAMETRY TECHNICZNE

plecionkowy kabel (2 m), 2x USB, gniazda mikrofonu i słuchawek, pozłacane końcówki, podkładka pod nadgarstek

ocena



cena/jakość: dobra

cena: **469 zł**

MICROSOFT RECLUSA

Ta klawiatura to rezultat niecodziennej współpracy między firmami Razer i Microsoft. Gigant z Redmond uznał, że zamiast tworzyć nowy osprzęt samodzielnie, lepiej wykorzystać dokonania innych, przy okazji podpierając się marką cieszącą się wśród graczy znakomitą renomą.

Reclusa to świetna, choć jednocześnie w gruncie rzeczy klasyczna klawiatura. Owszem, klik jest miękki i mięsisty, pisanie długich tekstów to prawdziwa przyjemność. Nie da się jednak ukryć, że klawisze są wykonane z nieco tandetnego materiału, szczerze mówiąc zupełnie nie przystaje on do tak ekskluzywnego sprzętu.



http://www.microsoft.com.pl

SIŁA DODATKÓW

Moc Reclusy kryje się w jej 10 dodatkowych klawiszach oraz dwóch pokrętłach, którym za pomocą prostego w obsłudze programu konfiguracyjnego da się przypisać dowolne funkcje. Domyślnie klawisze są powiązane z najczęściej wykonywanymi czynnościami, takimi jak uruchamianie przeglądarki internetowej czy programu pocztowego albo pogłaśnianie i ściszanie dźwięku.

Żadna inna klawiatura nie ma tak wybitnie wygodnej podkładki pod nadgarstek. Zamiast twardego plastiku mamy tu dużą poduszkę z miękkiego materiału. Ręce leżą na niej idealnie - nie czuć żadnego ucisku, więc gra i pisze się komfortowo jak nigdzie indziej.

Reclusa zasługuje na wyróżnienie ze względu na wygodę używania, ale szkoda, że ma tak mało fajnych gadżetów. Pod tym względem G15 zostawia ją daleko w tyle.

PARAMETRY TECHNICZNE

kabel ze złoconą końcówką (2 m), 2x USB, poduszka pod nadgarstek, 10 dodatkowych klawiszy, dwa pokrętła analogowe

ocena



cena/jakość: dobra

cena: **249 zł**

LOGITECH G15

http://sklep.vobis.pl

Sztandarowa klawiatura Logitecha dla graczy nie wygląda zbyt efektownie i zajmuje masę miejsca na stole, ale jest wyjątkowo użyteczna. Jako jedyny model w teście poza zwykłym centrum medialnym ma dodatkowy wyświetlacz, który szybko okazuje się nieodzowny jak kółko myszy. Coraz więcej gier używa go do wyświetlania różności, jak statystyki sieciowego meczu Battlefielda czy parametry postaci w World of Warcraftcie. Pośród innych fajnych patentów są na przykład suwak, który sprzętowo wyłącza jeden lub oba klawisze Windows, przez co nie przenosimy się przypadkowo do desktopu. Przydają się też dodatkowe klawisze makro, którym dosłownie kilkoma kliknięciami myszki można przypisać niemal dowolną kombinację.

DRUGI MONITOR

Klawiatura G15 występuje w dwóch wersjach – nowsza, pomarańczowa, ma nieco mniej klawiszy makro oraz inaczej zamontowany wyświetlacz, dzięki czemu zabiera mniej miejsca na stole. Niestety w obu modelach producent wykorzystał klawisze nie najlepszej jakości. Używając ich, mamy wrażenie, jakbyśmy stukali w tandetną klawiaturę za 20 złotych.

PARAMETRY TECHNICZNE

kabel 2 m, 2x USB, wyświetlacz LCD, podkładka pod nadgarstek, 18 klawiszy makro

ocena



cena/jakość **dobra**

cena: **289 zł**

RAZER LYCOSA

http://www.mmv.pl

Ach, jakże piękny to sprzęt. Żadna inna klawiatura nie jest tak ładna. Najwyższej jakości plastik obudowy, satynowe klawisze, efektownie podświetlone logo, dotykowy panel media center – na ten sprzęt po prostu z przyjemnością się patrzy. Lycosa na pierwszy rzut oka zachwyca designem. Od razu też widać, że... niestety niewiele widać, bo podświetlenie klawiszy jest wyjątkowo słabe. Blade niebieskie światło zdaje egzamin tylko w bardzo ciemnym pomieszczeniu. Ciekawe, że opcja podświetlenia klawiszy W, A, S i D działa doskonale. Literki jarzą się jak małe latarnie, niestety tylko te cztery. Gdyby wszystkie były tak jasne, nie byłoby problemu.

MOŻNA NIE PATRZEĆ

Na plus trzeba zaliczyć możliwość dowolnego skonfigurowania każdego ze 104 klawiszy, wyjątkową jakość wykonania i doskonały klik płaskich klawiszy. Na Lycosie może nie najwygodniej się gra, ale za to świetnie pisze bezwzrokowo.

PARAMETRY TECHNICZNE

kabel 2 m, USB, panel dotykowy z media center

ocena



cena/jakość **mierna**

cena: **279 zł**

A4-TECH EVOLUTION XGAME

http://www.a4tech.pl

Tym, co ma wyróżniać tę klawiaturę spomiędzy wielu innych produktów dla graczy posiadających centrum medialne i kilka dodatkowych klawiszy funkcyjnych, są cztery pokryte gumową powłoką klawisze W, A, S i D. To wbrew pozorom wcale nie taki zły pomysł, bo każdy gracz doskonale wie, że to właśnie te klawisze wycierają się pierwsze.

INNE NIŻ WSZYSTKIE

Problem w tym, że klawisze gumowe są nieco większe od pozostałych, do czego trudno się przyzwyczaić. Dlatego też pisanie na niej nie jest wygodne. Z drugiej strony za marne 30 złotych nie znajdziemy nic lepszego. Król w kategorii cena/jakość!

PARAMETRY TECHNICZNE

kabel 1,8 m, media center, dodatkowe klawisze pokryte gumą, urządzenie do wyjmowania dodatkowych klawiszy

ocena



cena/jakość **celująca**

cena: **30 zł**

SPEED LINK ILLUMINATED METAL KEYBOARD

http://www.mmv.pl

Drugie miejsce pod względem designu w naszym przeglądzie. Obudowa jest z matowego aluminium, a klawisze białe.

DLA NOCNYCH MARKÓW

Klawisze jasno świecą na niebiesko, dzięki czemu ten model idealnie nadaje się do używania w ciemnościach. Płaskie przyciski są ułożone jak w laptopie, przez co klawiatura słabo nadaje się do grania. Zbyt często zdarza się bowiem przypadkowo nacisnąć jeden z klawiszy Windows, wypadając do pulpitu. Daje się to jednak zablokować programowo, a osobom przyzwyczajonym do takiego układu klawiszy korzystanie nie powinno sprawiać żadnych kłopotów.

PARAMETRY TECHNICZNE

kabel 2 m, obudowa z aluminium, media center i dodatkowe klawisze funkcyjne, potężne podświetlenie

ocena



cena/jakość **dostateczna**

cena: **170 zł**

SZEŚCIU WSPANIAŁYCH

Nasz test wykazał, że każda z wybranych klawiatur pod jakimś względem jest najlepsza, choć trzy z nich wyróżniają się szczególnie. Jeśli chcemy używać profesjonalnego sprzętu, powinniśmy zainteresować się świetnie wykończonymi i dopracowanymi w każdym szczególe **7G**, **G15** i **Reclusą**. Pierwsza nie ma wielu bajerów, ale to technologiczne arcydzieło, a klawisze nigdy się nie blokują. Szkoda, że cena poraża. Druga ma rewelacyjny multimedialny wyświetlacz LCD, który powinny mieć wszystkie klawiatury na świecie. Punktuje prostymi do skonfigurowania klawiszami macro, ale traci na jakości wykonania. Trzecia jest doskonale wykończona, ma wygodną podkładkę i świetny klik, ale nie wyróżnia się niczym specjalnym. **Lycosa** i **Illuminated Metal Keyboard** są ładne i świetnie prezentują się na biurku, ale niezbyt wygodnie się na nich gra. To zaskakuje szczególnie w tym pierwszym wypadku, bo Razer kieruje swoje produkty do zawodowców. Evolution Xgame stanowi najlepszą propozycję dla bardziej oszczędnych graczy.

GIGABYTE GEFORCE 9600 GT 512 MB RAM

| KARTA GRAFICZNA | Nadeszło niemożliwe: idealny wybór dla każdego, kto chciałby wygodnie i przyjemnie pograć w najnowsze tytuły, a jednocześnie nie wydać fortuny

O to karta, którą powinien poważnie zainteresować się każdy gracz. Dlaczego? Jest bardzo wydajna, doskonale współpracuje z najnowszymi grami, a do tego trzeba na nią wydać stosunkowo niewielkie pieniądze. Takiej okazji nie wolno przegapić.

MISS KART

GeForce 9600 to układ z niższej półki, a takie zwykle wchodzą do sprzedaży po supermocarzu idącym na czele pochodu nowej generacji kart. Tym razem jednak NVIDIA od razu celuje w tych, którzy na procesor graficzny chcą wydać około 500 złotych. Mniej więcej tyle właśnie kosztuje nowa karta GeForce 9600 GT. Cena oczywiście waha się w zależności od modelu i producenta, ale nawet w najdroższej wersji ta karta warta jest zainteresowania. A wszystko dzięki jej osiągom, które nie są wiele gorsze od topowych do niedawna modeli z serii 8800! Oznacza to, że na karcie za pół tysiąca spokojnie zagramy w najnowsze gry na rynku, i to cały czas ciesząc się płynną animacją. Oczywiście, przy najwyższych rozdzielczościach i włączonych absolutnie wszystkich detalach Crysis będzie skakał, ale to gra, której niełatwo dogodzić.

GeForce 9600 GT obsługuje magistralę PCI-Express 2.0, ale rzecz jasna działa też z komputerami wyposażonymi w starsze, standardowe złącza PCI-Express. Użytkowników nowoczesnych telewizorów z pewnością ucieszy fakt, że do znajdujących się z tyłu dwóch wyjść DVI Dual Link można podłączyć specjalną przejściówkę, dzięki czemu bez problemu otrzymujemy sygnał w standardzie HDMI (wysokiej rozdzielczości). Podobnie jak większość nowoczesnych kart na rynku, ta również wymaga dodatkowego zasilania w postaci sześciobolcowego złącza PCI-Express. Jak zapewnia producent, do zaspokojenia zapotrzebowania pojedynczej karty na energię w zupełności powinien wystarczać zasilacz 400 W, ale jeśli mamy na pokładzie sporo dodatkowych gadżetów, możemy potrzebować czegoś nieco mocniejszego.

GRUPA WSPARCIA

Dla nas, graczy, oprócz wydajności najbardziej liczy się wsparcie DirectX-a. Model 9600 GT radzi sobie z wszystkimi wersjami tego pakietu, na DX-ie 10 kończąc. Właśnie 10, a nie 10.1, bo NVIDIA swego czasu oprotestowała nową wersję pakietu Microsoftu i twardo nie produkuje układów go uwzględniających. To żadna strata, bo 10.1 wprowadza tylko kosmetyczne zmiany, a tworzenie z tego powodu nowej technologii jest nieporozumieniem.

Z punktu widzenia gracza zakup GeForce'a 9600 GT to doskonała inwestycja. Karta powinna poradzić sobie z wszystkimi tytułami planowanymi na ten rok, choć oczywiście producenci gier zawsze potrafią nas zaskoczyć, robiąc grę, która zarżnie nawet najlepszy sprzęt.



Moc, jakość i cena spotkały się na odpowiednim poziomie

ALTERNATYWA

Porównywalne cenowo karty ATI Radeon HD 3850 czy 3870 mają mniejszą wydajność, co staje się szczególnie widoczne po włączeniu atyaliasingu (wygładzania krawędzi) – przegrywają o 15-20 procent. Jeśli mamy ochotę wydać dodatkową stówę, warto kupić GeForce'a 8800 GT, jedyną kartę, która w kategorii cena/jakość dorównuje 9600 GT.

PARAMETRY TECHNICZNE

512 MB RAM GDDR3
taktowanie GPU 650 MHz
64 procesory strumieniowe na rdzeń

ocena


cena/jakość: celująca

Cena: **499 zł** (Gigabyte HDTV & DVI)

GIGABYTE GEFORCE 9800 GX2

| KARTA GRAFICZNA | Jest to obecnie bez cienia wątpliwości najpotężniejszy układ graficzny na rynku – ale czy to wystarczy, aby na pewno było go warto teraz kupować?



Dla majętnych maniaków wydajności

T o prawdziwy potwór i to pod każdym względem. Karta jest ogromna (waży prawie kilogram i wygląda jak cegła), potrzebuje mnóstwo energii (ma dwa dodatkowe gniazda zasilania, jedno sześcio-, drugie ośmiobolcowe), ale też potworną moc. Pod względem wydajności o 30 procent przewyższa każdą inną kartę na rynku w niemal każdym możliwym parametrze dotyczącym liczby i prędkości generowania obiektów 3D! To za sprawą dwóch kart GeForce 8800 GTS połączonych fabrycznie w jednym pudełku (choć dwa zwykłe 8800 GTS spięte w SLI potrafią ją pobić).

ZABÓJCZA CEGŁA

Nie zmienia to faktu, że ta oszałamiająca moc jest w stanie pociągnąć każdy tytuł znajdujący się obecnie na rynku, poczynając od Crysisa, na wyjątkowo wymagającym Assassin's Creedzie kończąc. GeForce 9800 GX2 ma na pokładzie aż 1 GB pamięci RAM, ale tak naprawdę nie jest to żaden skok technologiczny, zaś dziewiątka w nazwie karty jest zdecydowanie na wyrost. Do tego cena jest zabójcza. Za takie pieniądze można kupić konsolę najnowszej generacji, dodatkowy kontroler i przynajmniej jedną fajną grę. Albo dwa GeForce'y 8800 GTS.

PARAMETRY TECHNICZNE

1 GB RAM GDDR3
taktowanie GPU 600 MHz
256 procesorów strumieniowych na rdzeń

ocena


cena/jakość: mierna

Cena: **1579 zł**

APOLLO AP-950 VIVO

| ODTWARZACZ MULTIMEDIALNY | Jak na swoją cenę ten kombajn ma bardzo dużo możliwości. Niestety, kiedy robi się wszystko, nic nie jest na najwyższym poziomie

http://www.apollo.eu



Poza podstawowymi funkcjami, jak odtwarzanie mp3 (słuchawki prawie nie mają basów) czy filmy mp4, jest tu coś niespotykanego: emulator NES-a, ręcznej konsoli Nintendo sprzed ponad 20 lat. Jest tu też radio, średni dyktafon, wyświetlacz (2,9 cala, 260 tysięcy kolorów, 320x240 pikseli) dwa gniazda słuchawkowe (świetne rozwiązanie w podróży!) wejście kart SD i... aparat fotograficzny oraz kamera. Jakość zdjęć jest porównywalna z aparatami w komórkach ze średniej półki.

WDZIĘCZNY PIRAT

Do zestawu dołączono kilka japońskojęzycznych (!) gier. Inne ładuje się przez kabel USB 2.0. Niestety odczuwalne są opóźnienie reakcji na wciskanie przycisków (Mario Kart jest przez to niegrywalny). Odsunięcie ekraniku odkrywa dwa ułożone w krzyże zestawy przycisków - łącznie osiem. Zwiększa to wygodę obsługi i sprawia, że sprzęt jest jak przenośna konsolka.

PARAMETRY TECHNICZNE

Ekran 2,9", pliki jpg, bmp, gif, avi, mp3, wma, wav, txt, gry NES, dyktafon, radio, aparat, kamera, obsługa kart SD



cena/jakość: dobra

Cena: **340 zł** (1 GB), **420 zł** (2 GB)

LG FLATRON W2242T

| MONITOR | Do biura po prostu idealny. Do gier i oglądania filmów - więcej niż dobry. Tak, 22-calowy monitor w tej cenie i takiej jakości to zawsze kusząca propozycja

http://pl.lge.com

Reprezentant nowej linii tanich monitorów LG, model 42T (testowany 22-calowy) to wyjątkowo dobry, wszechstronny produkt, który w żadnej z kategorii nie ma fantastycznych wyników, ale i w żadnej nie schodzi poniżej dobrego poziomu. Klasyczny przedstawiciel klasy średniej. Wyróżnia się jednak kilkoma przydatnymi opcjami.



Jest bardzo łatwy w obsłudze. Menu działa szybko i prócz typowych pozycji jak natężenie barw czy kontrast ma bardzo przydatne ustawienia samoczynnie dostosowujące obraz do czynności, na przykład czytania w internecie czy oglądania filmów. Inną opcję docenimy, oglądając filmy i grając w starsze, nie obsługujące panoramicznego wyświetlania gry: jeden przycisk zmienia format z 16:9 na 4:3.

Parametry są standardowe, ale przyzwoite, choć faktyczny kontrast mógłby być lepszy - to ważne podczas filmów. Dobry czas reakcji oznacza brak smużenia. Na plus trzeba zaliczyć też odwzorowanie kolorów, by uzyskać soczyste barwy, nie trzeba wiele konfigurować. W testowanym egzemplarzu nie było martwych pikseli, ale przy czarnym ekranie widać nieco nierównomierne podświetlenie.

To dobry zakup ze średniej półki. Jeśli chcemy więcej, warto zainteresować się lepszymi modelami z serii 52T.

PARAMETRY TECHNICZNE

22 cale, rozdzielczość 1680x1050, kontrast 8000:1, odświeżanie 5 ms, jasność 300 cd/m², polskie menu, kąt 170°



cena/jakość: bardzo dobra

Cena: **około 950 zł**



Uwaga

Kod instalacyjny do gry to 1cml-laa5-dzj0-j5ov
Gra do działania wymaga komputera z Internet Explorerem w wersji 6.0 lub niższej. Jeśli mamy nowszego IE, należy go odinstalować!

The Kings of the Dark Age

| STRATEGICZNA | Trafiamy do średniowiecznej Europy na tereny dzisiejszej Francji i Niemiec. To czasy, gdy władza silnego króla była tylko smutnym wspomnieniem chwalebnej przeszłości, a grasujący na gościńcach bandyci – ponurą codziennością. Pokazujemy, jak wystawić armię, zdobyć miasto, spalić wioskę i przypominamy, że warto inwestować w naukę!

POZNAJEMY PODSTAWY SPRAWNEGO ZARZĄDZANIA PAŃSTWEM

Wkraczamy w mroki średniowiecza



1 Oto nasza kwatera główna. Naciskając U, otwieramy menu jej rozbudowy, w którym poprawiamy fortyfikacje ♦ oraz stawiamy budynki zwiększające możliwości rozbudowy naszej armii. Utrata kwatery głównej oznacza naszą przegraną.



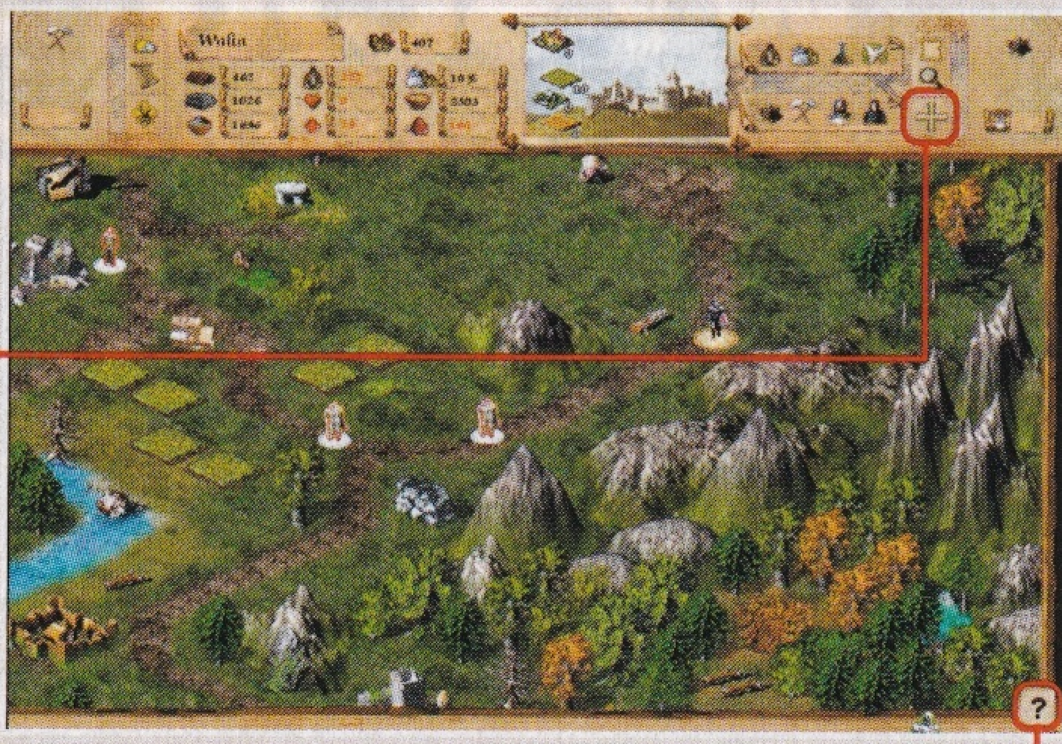
2 W grze występują trzy rodzaje zasobów: drewno ♦ produkowane w tartaku, kamienie ♦ pochodzące z kamieniołomu oraz ruda żelaza ♦ z kopalni. Klikając na budynek ♦, otwieramy panel przydzielania chłopów do poszczególnych działów produkcji.



3 Braki w zaopatrzeniu w żywność czy surowce uzupełniamy u kupca ♦ mieszkającego w pobliżu wioski. Po dwukrotnym kliknięciu na jego dom widzimy panel wymiany towarowej. Przy każdym zakupie poza ceną towaru płacimy specjalny podatek targowy ♦.



4 Wioska ♦ to źródło poborowych i podatków. Klikając na nią prawym przyciskiem, można kazać ją splądrować i spalić, co przydaje się podczas najazdu. Tu ♦ otwieramy panel podatków – im są one wyższe, tym szybciej spada morale podwładnych.



5 Gra toczy się w turach. Po wydaniu poleceń i wyczerpaniu punktów ruchu kończymy turę, klikając w tym miejscu ♦. Każda tura to jedna pora roku. Jeśli zapominamy, jakie są cele danej misji, przypomnienie kryje się pod tym przyciskiem ♦.

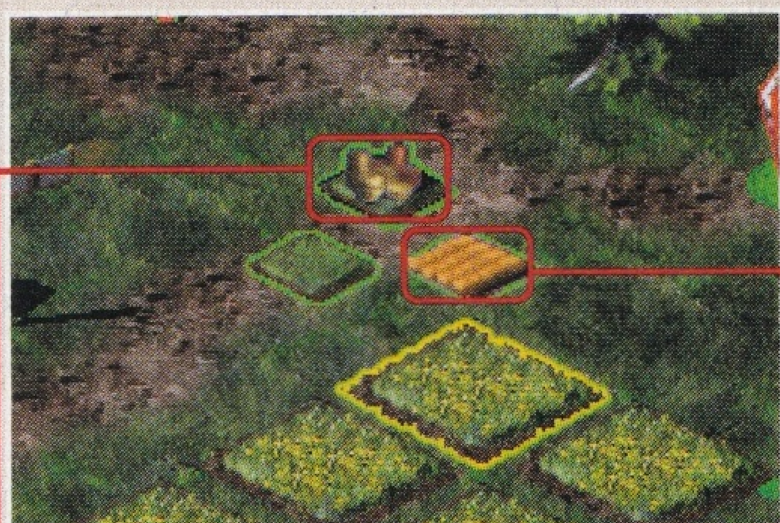
Sterowanie

Lewy przycisk myszy - wybór opcji, wskazanie celu ataku, marsz
Prawy przycisk myszy - menu obiektu (zależne od jego typu)

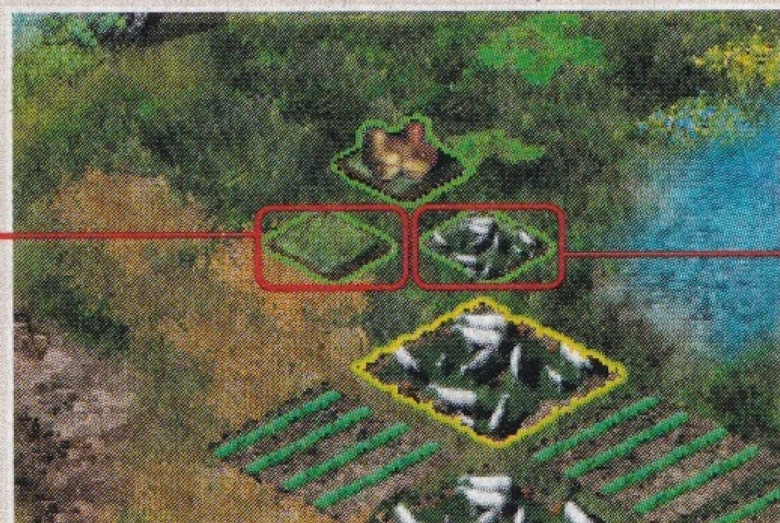
Klawisze w trybie hrabstwa
P - ludność
T - podatki
R - badania
D - dyplomacja
U - rozbudowa
B - zbrojownia
A - tworzenie armii
M - jednostki specjalne
W - pogoda
Y - arsenał
1 do 3 - dane graczy
F2 - podgląd mapy
F3 - kwatera główna
F4 - wiadomości
F5 - opcje
F6 - szybki zapis
F7 - szybki odczyt
F11 - info mapy
F12 - o grze
Esc - koniec tury
Alt + Enter - przerwanie animacji

Klawisze w trybie bitwy
Esc - odwrót
P - pauza
F1 - podgląd klawiszy
F2 - sojusznicy
F3 - wycofanie niepotrzebnych łuczników
F4 - widać przez ściany
F5 - postawa zaczepna
F6 - postawa obronna
F7 - otwarcie/zamknięcie wszystkich bram
F8 - otwarcie/zamknięcie widocznych bram
F9 - muzyka
1 - łucznicy
2 - pałkarze
3 - miecznicy
4 - halabardierzy
5 - ciężcy miecznicy
6 - lekka kawaleria
7 - ciężka kawaleria
8 - czempioni
9 - templariusze
0 - wszystkie jednostki
+/- - zmiana tempa
/ - domyślne tempo
Shift + LPM - dodanie/odjęcie jednostki

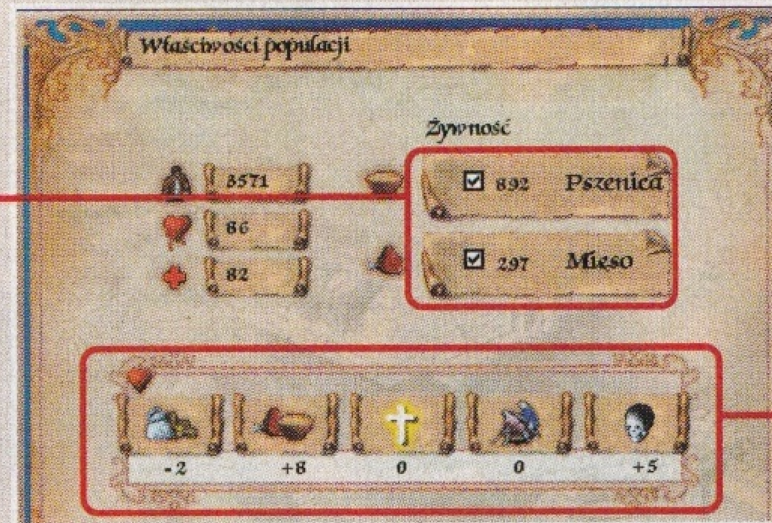
Rolnictwo to podstawa naszej gospodarki



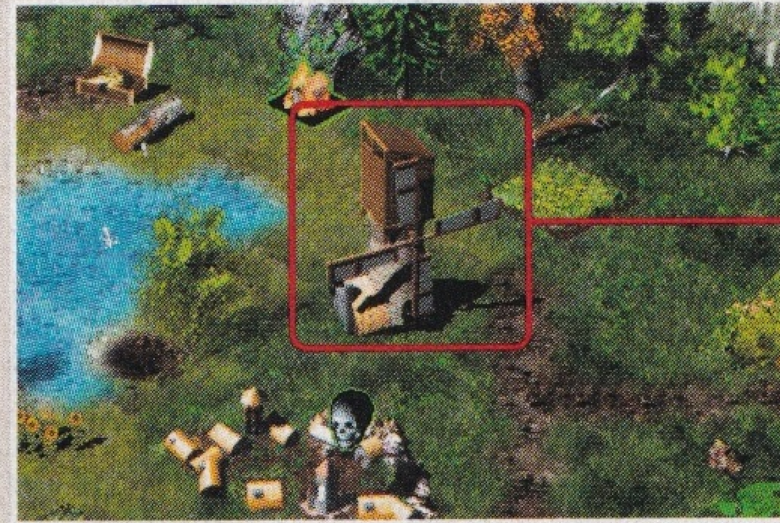
1 Klikając **PPM** na pole uprawne, zmieniamy produkcję. Jesienią obsiewamy je zbożem ◆ do zebrania latem przyszłego roku. Pole da się wydzierżawić ◆, zamiast plonów otrzymamy wówczas zapłatę.



2 Zimą przeznaczamy pole pod hodowlę owiec ◆, ich ubój odbywa się jesienią przyszłego roku. Wybierając ugór ◆, wstrzymujemy produkcję, odzyskując chłopów, których możemy wcielić do armii.



3 Klawisz **P** otwiera panel populacji. Sprawdzamy czynniki ◆ wpływające na zadowolenie poddanych i ustalamy ◆, czy ludzie jedzą zboże, mięso czy oba produkty. Uboga dieta pogarsza zdrowie.

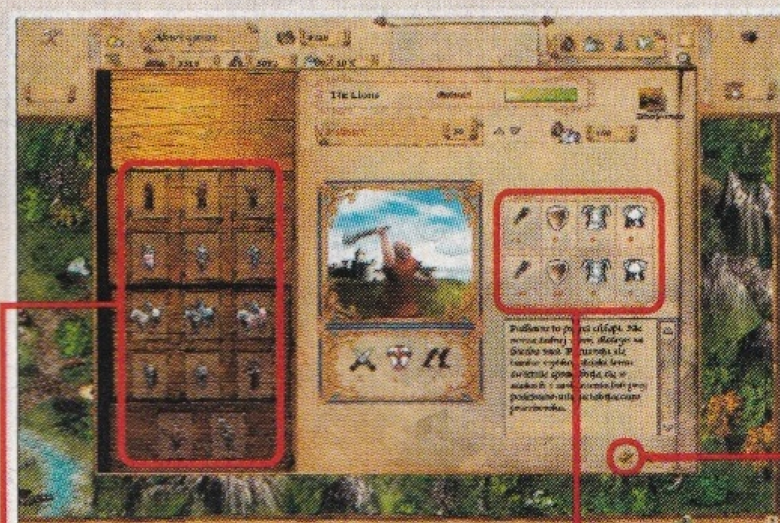


4 W produkcji żywności ważny jest wiatrak ◆. Możemy przejąć go, wysyłając oddział wojska. Po kliknięciu na niego pojawia się opcja spalenia, co jest przydatne przy niszczeniu terytorium wroga.

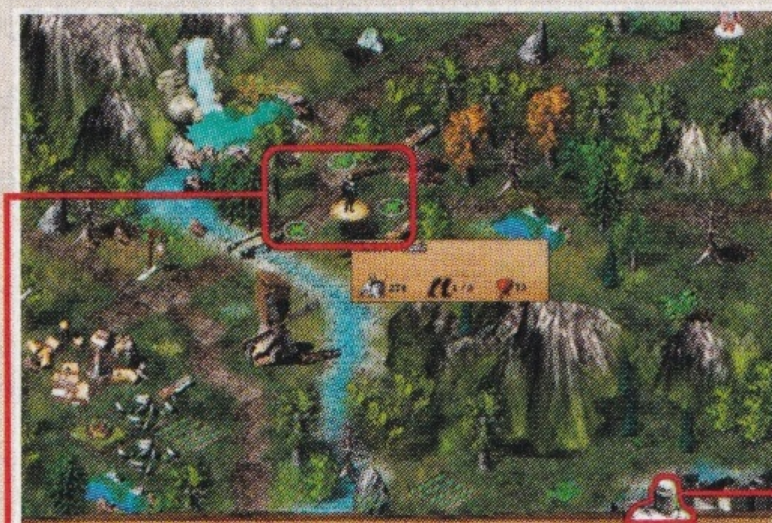
Wystawiamy silną i dobrze uzbrojoną armię



1 Zaczynamy od rozwoju gospodarki, bo wojna pochłania wiele zasobów. Naciskając **B**, otwieramy zbrojownię. Wybieramy rodzaj broni lub zbroi ◆, sprawdzamy koszt produkcji ◆ i ją zatwierdzamy ◆.



2 Gdy mamy arsenał, klawiszem **A** przechodzimy do tworzenia armii. Tu ◆ wybieramy typ wojów i ich liczbę. Wojska dowolnie łączymy, póki wystarcza uzbrojenia ◆, a na koniec klikamy tutaj ◆.



3 Armie wybieramy, klikając na nie lub na ikonki ◆. Po kliknięciu na oddział prawym przyciskiem myszy pojawiają się ikony przemieszczania ◆. Zależnie od morale da się zrobić do trzech ruchów.



4 Dwukrotnie klikając na armię, otwieramy to okno. Poza obejrzeniem statystyk możemy tu podzielić ◆, zlikwidować ◆ lub też, jeśli na danym polu stoi więcej niż jeden oddział, połączyć ◆ armie.

Idziemy na wojnę, staczamy walki w polu i szturmujemy miasta



1 Klawiszami **1** do **9** zaznaczamy wojska danego typu, a **0** zaznacza wszystkich żołnierzy. Klikamy w miejscu docelowym, a przytrzymując **PPM** i ruszając myszą, obracamy formację.



2 Atakujemy, klikając na wroga, dwukrotne kliknięcie sprawia, że wojsko atakuje wszystkich przeciwników tego typu. Pasek ◆ pokazuje, na czyją stronę przechyla się szala zwycięstwa.



3 Kluczowe jest trzymanie szyku i kolejność oddziałów. Czworobok przydaje się do ataku, w obronie lepsza jest linia. Chowamy łuczników za liniami piechoty, inaczej padną w pierwszym starciu.



4 Szturm na mury wspomagają katapulty i tarany. Zamykamy bramy **F7** i przesuwamy obrońców na mury ◆. Poza łucznikami wykorzystujemy olejarzy lejących wrzący tłuszcz oraz kamieniarzy.

Organizujemy turnieje, popieramy naukę i prowadzimy dyplomację



1 Na koniec tury decydujemy, czy płacić daninę kościołowi ◆ czy ryzykować spadek nastrojów społecznych i reputacji. Wstrzymując egzekucję ◆, pogarszamy morale ludności i poprawiamy armii.



2 Organizowane raz na kilka tur turnieje to sposób na poprawienie nastrojów armii i ludu pewnym kosztem ◆. Obstawiając zwycięstwo jednego z rycerzy ◆, możemy trochę zarobić.



3 Klawisz **R** otwiera panel nauki. Nawet w średniowieczu była ona ważna: wspinając się na kolejne poziomy, podnosimy wydajność rolnictwa i poziom zdrowia naszych podwładnych.



4 Po wciśnięciu **D** przechodzimy do menu dyplomacji. Wysyłając na inne dwory ambasadorów, przedstawicieli i szpiegów ◆, budujemy pozycję w świecie. Prowadzimy też wymianę towarową.



Sterowanie

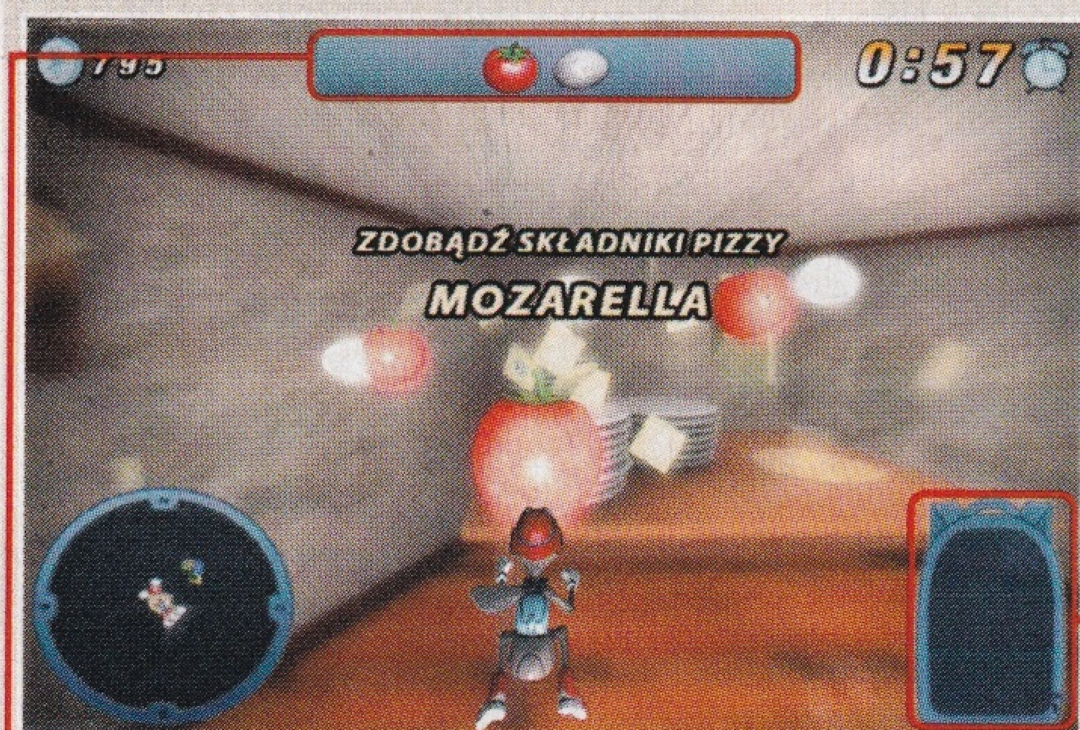
Góra - lot do przodu
Dół - lot do tyłu
Lewo/prawo - lot na boki
Ruch myszy - sterowanie
Lewy przycisk myszy - wybór opcji, aktywowanie gadżetu
Esc - wyjście

Pizza Commander

| ZRĘCZNOŚCIOWA | Jako zwinny i sympatyczny owad Byczek pomagamy upiec idealną pizzę, latając po kuchni, zbierając składniki i układając je na blatach. Podpowiadamy, jak sprawnie zgromadzić dodatki, do czego przydają się znalezione w powietrzu gadżety i jak poradzić sobie w nietypowych sytuacjach. Nietypowych nawet jak na szalejącego za pizzą owada...

UCZYMY SIĘ PRZYRZĄDZAĆ PYSZNĄ PIZZĘ

Podstawy zbieractwa



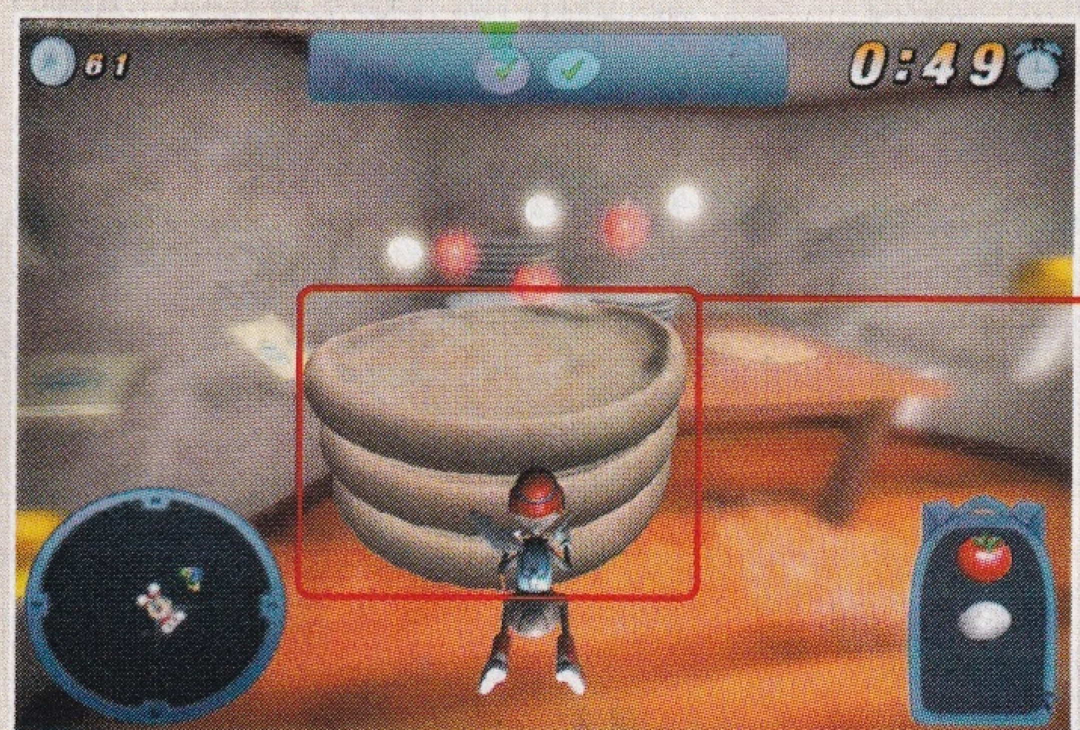
1 Naszym zadaniem jest dostarczenie składników pizzy ♦. Unoszą się one w powietrzu wewnątrz wielkiej kuchni, po której latamy, sterując klawiszami kursora i wskazując kierunek lotu myszą. Każdy zebrany składnik pojawia się w naszym plecaczku ♦.



2 Lokalizację potrzebnych składników sprawdzamy na radarze ♦. Często są one porozrzucane po całej kuchni. Trasę planujemy rozważnie, pamiętając, że na większości poziomów mamy mocno ograniczony czas na stworzenie pizzy ♦.

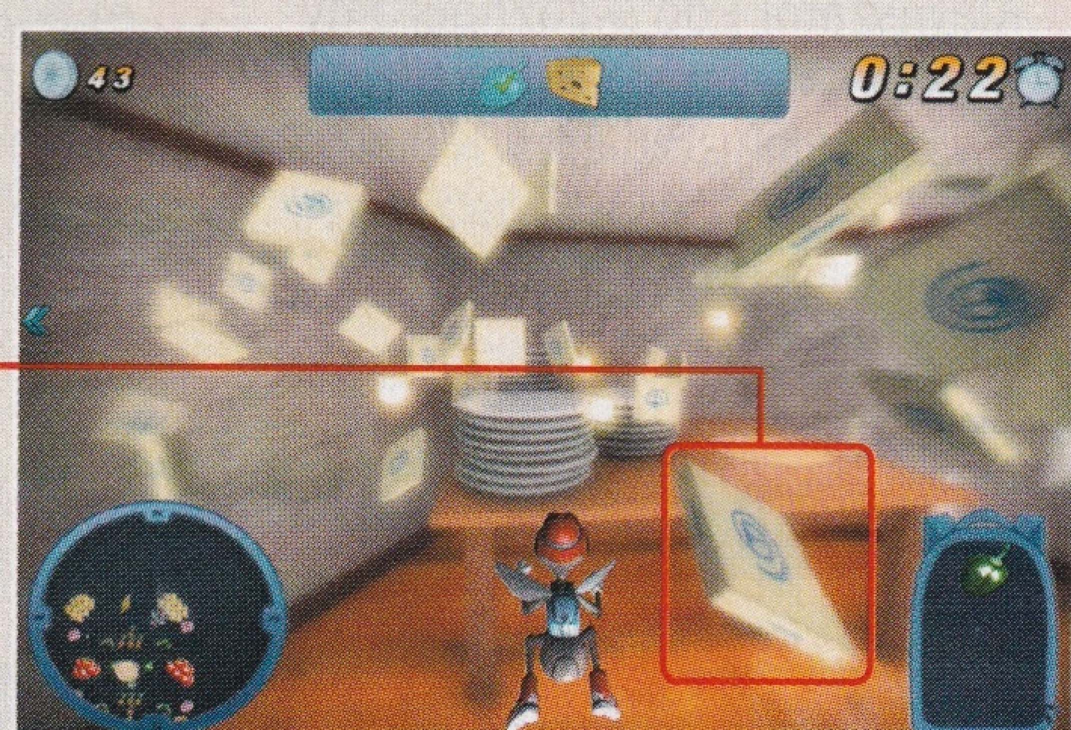


3 Czasami zdarza się, że niektórych składników pomimo najszczerszych chęci nigdzie nie jesteśmy w stanie znaleźć. Są one ukryte wewnątrz unoszących się w powietrzu pudełek na pizzę ♦. Te ujawniają swoją zawartość po celnym trafieniu piłką bejsbolową ♦.

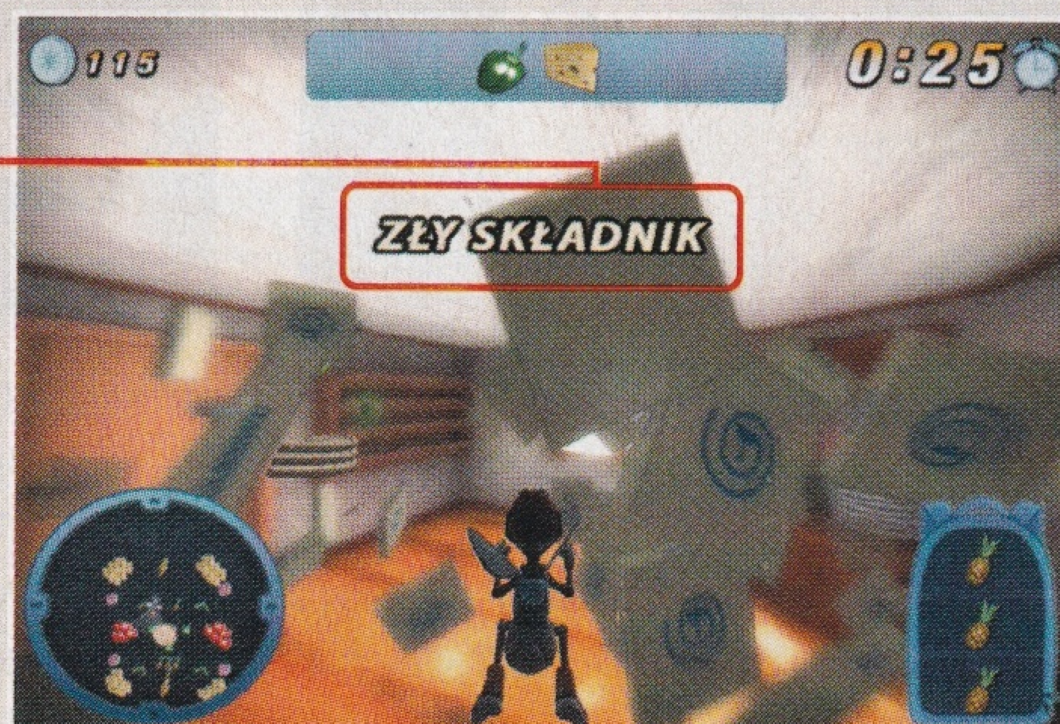


4 Zebrane składniki układamy na wiszącym pośrodku kuchni blacie do pizzy. Liczba widocznych tu ♦ placków określa, ile jeszcze blatów musimy zapełnić, aby ukończyć dany poziom. Każdy dostarczony składnik znika z listy na górze ekranu.

5 Znajdowanie składników nie jest jedynym wyzwaniem. Podczas lotu uważamy na unoszące się w powietrzu pudełka ♦. Każde zderzenie zabiera cenne sekundy pozostałego czasu i wytrąca nam wszystkie zebrane dotąd składniki.



6 Jeśli zdarza się zabrać ze sobą niepotrzebny składnik ♦, nie należy wpadać w panikę. Plecak opróżnia się po dostarczeniu właściwych elementów na miejsce, kiedy zaś zbieramy ich więcej niż trzy, najniższy na liście wypada z niej.





7 Jeśli w szale zbierania nie zauważamy, że mamy już prawie wszystkie składniki, do rzeczywistości przywracają nas komunikaty takie jak ten ♦. Wtedy jak najszybciej przerywamy zbieranie, lecimy do centrum kuchni i zrzucamy cenny ładunek.

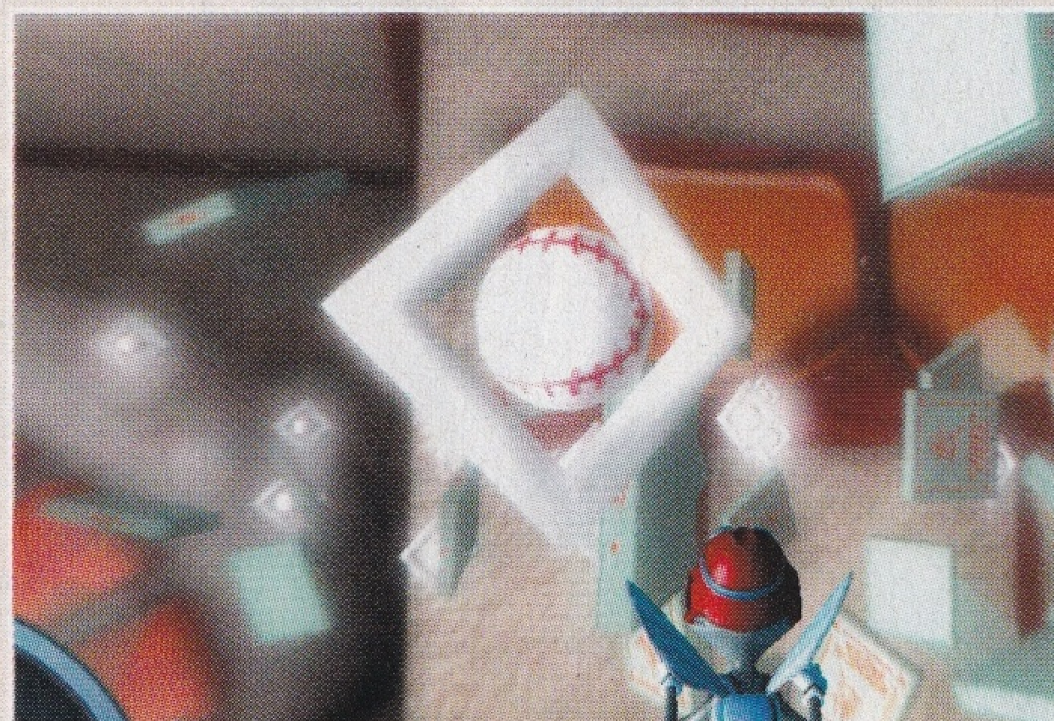
Przydatne gadżety



1 Zbierając dopalacz, przez kilkanaście sekund mamy **znacznie większą szybkość i przelatujemy przez przeszkody bez szwanku**. Uważamy na czas działania dopalacza, bo gdy się kończy, łatwo z rozpędu wpaść na pudełko.



2 Magnes **przyciąga do nas wszystkie widoczne na ekranie elementy** poza blatem. Pomaga w zbieraniu składników, musimy jednak cały czas uważać, aby nie zderzyć się z przyciągniętymi przy okazji pudełkami.



3 Piłka bejsbolowa – kiedy klikamy, rzucamy nią i **niszczymy unoszące się w powietrzu pudełka**. Nie oczyszczamy w ten sposób drogi przez kuchnię, lecz zdobywamy ukryte składniki pizzy. Każda zebrana piłka to trzy strzały.

4 Teleporter błyskawicznie **przenosi nas na środek kuchni**, gdzie unoszą się blaty do pizzy. Te pożyteczne urządzenia są zwykle porozrzucane po najdalszych zakamarkach poziomu, ułatwiając szybki powrót do centrum.



5 Bumerang po odpaleniu go kliknięciem lewego przycisku myszy **leci po łuku, zgarniając wszystkie trafione dodatki**. Ponowne kliknięcie przywołuje go z powrotem. Pomaga zaoszczędzić czas potrzebny na dolecenie do składnika.



Co ciekawsze poziomy



1 Festiwal strzelecki: tu **składniki są ukryte w pudełkach**. Nie brakuje też piłek bejsbolowych. Jeśli już zebraliśmy wszystko co trzeba i mamy trochę czasu, warto rozbić jak najwięcej pudełek, przydadzą się przy komponowaniu następnej pizzy.



2 Teleportowe zamieszanie – strasznie mało czasu, dużo roboty i rozrzucone składniki sprawiają, że **konieczne jest użycie teleportów**. Zamiast lecieć do ciasta, kliknięciem aktywujemy niebieską sprężynę ♦ i trafiamy tam od razu.



3 Łamigłówka – brakuje składników, ale nie możemy rozbijać pudełek. Nieobecne elementy ♦ zastępujemy kawałkami pizzy ♦ działającymi jak dżoker w kartach – pasują one zamiast dowolnego składnika.



4 Ostatni poziom to Cztery pory roku: wielka kuchnia, dużo pizzy do upieczenia i porozrzucane składniki. **Używamy więc tutaj wszystkich sztuczek** jak dopalacz, uniwersalne kawałki pizzy czy teleporty.

Składniki pizzy

Bomba
Cztery pory roku
Ekskluzywna
Grzyby
Hawajska
Kukurydza
Margherita
Mozzarella
Papryka
Pepperoni
Rzymska
Ser
Szynka
Wegetariańska



Gramy w wersje demo z płyty DVD

Na płycie GIER oprócz fascynujących pełnych wersji znajdują się dema kilku spośród najnowszych pozycji, jakie ukazały się na naszym rynku. Jest tu coś dla wielbicieli strzelanin, dla strategów, miłośników horroru, a także fanów wielkiego futbolu oraz amatorów detektywistycznych łamigłówek. Poniżej pokazujemy, jak orientować się w tych ciekawych grach

MORTYR: OPERACJA SZTORM – DYNAMICZNA STRZELANINA WOJENNA

Prosta, ale nie prostacka



1 Poruszamy się za pomocą klawiszy **W**, **A**, **S** oraz **D**, celujemy myszką, strzelamy, klikając, zaś granaty rzucamy, naciskając **G**. Wrogów najlepiej likwidować zza węgła, wychylając się za pomocą klawiszy **Q** lub **E**. Broń zmieniamy rolką myszy, a przeładowujemy **R**.



2 Do pomieszczeń wbijamy się na dwa sposoby. Albo otwieramy drzwi spokojnie, naciskając klawisz **F**, albo traktujemy je kopniakiem po wciśnięciu klawisza **Ctrl**. Jeżeli nie musimy się skradać, lepiej wybrać opcję drugą, szybko odsłaniającą cel.



3 Naciskając prawy przycisk myszy, podnosimy używaną w danej chwili broń do oka. Dzięki temu korzystając z jej przyrządów celowniczych ♦, zdejmujemy wrogów z większej odległości, równocześnie jednak bohater nieco wolniej się porusza.

Sterowanie

Lewy przycisk myszy – wybór opcji, strzał
Prawy przycisk myszy – dokładne celowanie
Rolka myszy – zmiana broni
W, **S** – ruch do przodu, do tyłu
A, **D** – krok w lewo, w prawo
Q, **E** – wychylenie w lewo, w prawo
Shift – chód
Spacja – skok
C – przykucnięcie
Ctrl – walka wręcz, kopnięcie
F – użycie przedmiotu
R – przeładowanie broni
G – rzut granatem
X – latarka
B – wyrzucenie broni
H – ukrycie broni
Tab – cele misji
F5 – szybki zapis
F9 – szybki odczyt

PENUMBRA: BLACK PLAGUE – NIEZWYKŁA PRZYGODÓWKA Z DRESZCZYKIEM

Sterowanie

Lewy przycisk myszy – wybór opcji, podniesienie przedmiotu
W, **A**, **S**, **D** – poruszanie się
Q, **E** – wychylenie w lewo, w prawo
Shift – bieg
Ctrl – kucnięcie
Spacja – skok
Rolka myszy – przybliżenie trzymanego przedmiotu
C – obrót trzymanego przedmiotu
Tab – kieszeń
Esc – wyjście

Poznajemy zasady gry i kończymy demo



1 Za interakcję z otoczeniem odpowiada lewy przycisk myszy. Za jego pomocą podnosimy przedmioty i używamy ich, a niektóre elementy wprawiamy w ruch, przesuwając myszkę – na przykład drzwi otwieramy, przyciągając ją do siebie.



2 Znalezioną monetę umieszczamy w imadle, następnie klikamy na jego rączkę ♦ i obracamy nią aż do zgniecenia monety. Odkręcamy nią śrubę trzymającą kratkę wentylacji i wchodzimy do środka. Na końcu tunelu podnosimy z ziemi notatkę.



3 Rozglądamy się po pomieszczeniu. Z automatu z napojami korzystamy na dwa sposoby. Albo wrzucamy do niego zgniecioną monetę, albo podnosimy z ziemi kawał betonu ♦ i walimy nim w maszynę. Zabieramy puszkę... a dalej jest jeszcze ciekawiej!

Pozbywamy się łuczników



1 W miejscu oznaczonym na mapce ikoną łuku czeka informator. Pozbywamy się dla niego stojących na dachach łuczników. Czaimy się za budynkami i dopiero w odpowiedniej chwili **atakujemy sztyletem**.



2 Jeśli się da, stosujemy noże do rzucania. **Ważne, by nikt nas nie zobaczył.** Po załatwieniu celu zostawiamy ciało i biegniemy do kolejnego, nie ma tu limitu czasowego. Wracamy do zleceniodawcy.

Ścigamy się z czasem



Dokonujemy kradzieży kieszonkowej





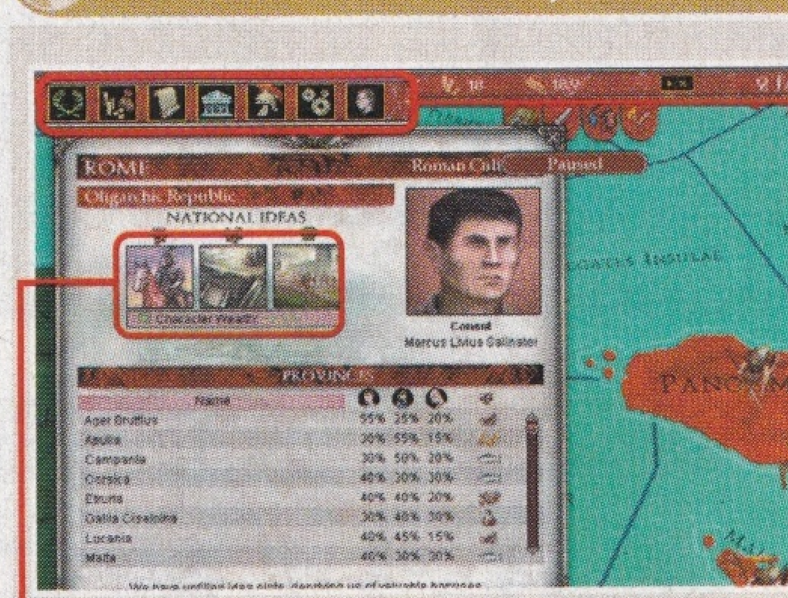
1 Docieramy do miejsca zazna-

2 Namierzamy nasz cel i słucha-

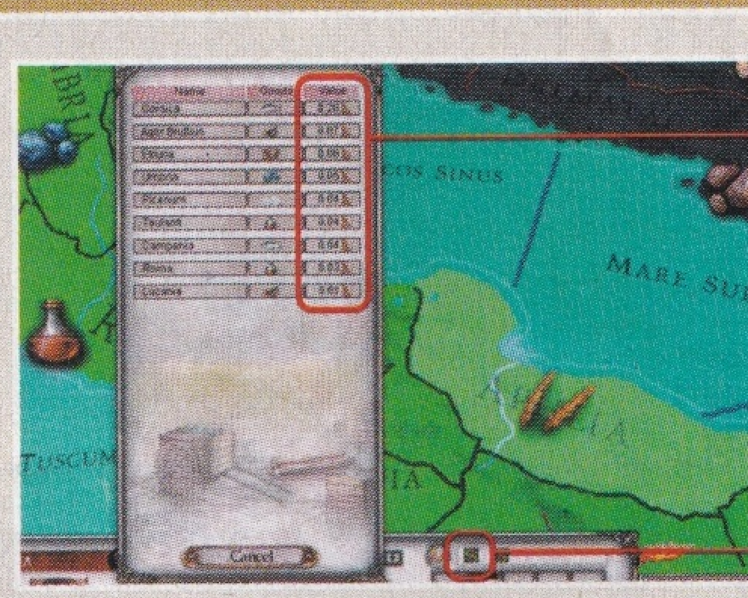
Sterowanie

Lewy przycisk myszy - wybranie opcji, armii, prowincji
Prawy przycisk myszy - wskazanie wojskom celu przemarszu
Q - mapa ogólna terenu
W - mapa polityczna
E - mapa religijna
R - mapa połączeń handlowych
T - mapa dyplomacji
I - porównanie krajów
F - tworzenie armii
D - budowle
Backspace - centrowanie na stolicy
F1 - naród
F2 - ekonomia
F3 - dyplomacja
F4 - religia
F5 - wojsko
F6 - technologia
F7 - dynastia

Ku chwale imperium!



1 Podstawą powodzenia w grze jest opanowanie jej niezwykle rozbudowanego systemu menu, pomagającego dostroić wszystkie elementy funkcjonowania państwa. Te o charakterze globalnym zgromadzono tutaj ♦, tu na przykład ♦ wybieramy, ku jakim celom ma zmierzać nasz naród.



2 Kiedy po wybraniu prowincji klikamy na ten znaczek ♦, możemy stworzyć nowe połączenie handlowe. Po kliknięciu na niego sprawdzamy, jakie towary mają do zaoferowania inne prowincje i ile na nich zarobimy ♦. Klikając na symbol monet, zatwierdzamy dokonany wybór.



3 Przed zaatakowaniem prowincji zamorskich warto zainwestować w rozwój floty. Budowa statków możliwa jest tylko w wybranych prowincjach, w pozostałych ten znaczek ♦ jest zacieniony. Jednostki pływające, podobnie jak armie, tworzymy w tym oknie ♦.

SHERLOCK HOLMES KONTRA ARSÈNE LUPIN – KLASYCZNA PRZYGODÓWKA

Rozwiązujemy kilka początkowych zagadek



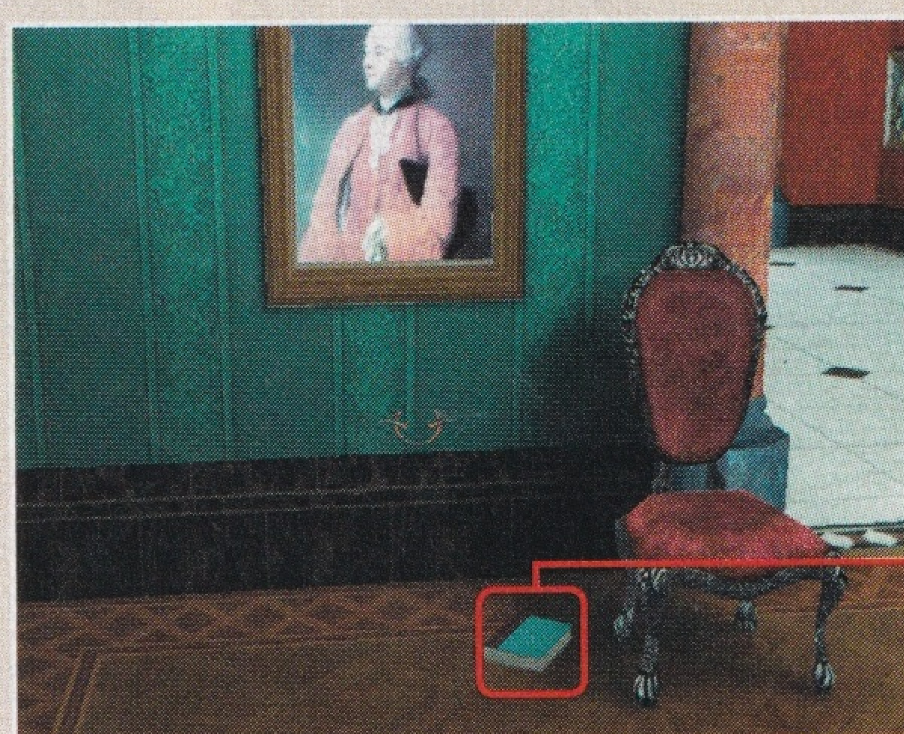
1 Czytamy list od Arsène'a Lupina i zabieramy się za rozgryzanie zawartej w nim zagadki. Wychodzimy na ulicę, na rogu skręcamy w prawo, a następnie w lewo. Wchodzimy do księgarni, rozmawiamy z właścicielem i szukamy książki o brytyjskiej marynarce ♦.



2 Wracamy do Holmesa i rozmawiamy z przyjacielem. Gdy pyta, czyje imię zaszyfrowano w podpisie pod listem, wpisujemy **HORATIO NELSON**. Rozglądamy się po pokoju, koło sekretarzyka podnosimy plan Londynu i jedziemy do National Gallery of Painting.

Sterowanie

Lewy przycisk myszy - wybór opcji, akcja kontekstowa
W, A, S, D - poruszanie się
Shift - bieganie
Ctrl - przykucnięcie
I - zawartość kieszeni
E - rozmowy
N - raporty
T - dokumenty
C - mapy



3 Wychodzimy na ulicę, rozmawiamy z dziennikarzem i łapiemy dorożkę. Rozmawiamy z pracownikiem przy wejściu. Rejestr obrazów odnajdujemy przy krześle ♦ w dziale malarzy francuskich i oddajemy go. To jeszcze nie koniec!



Gramy w wersje demo z płyty DVD

Na płycie GIER oprócz fascynujących pełnych wersji znajdują się dema kilku spośród najnowszych pozycji, jakie ukazały się na naszym rynku. Jest tu coś dla wielbicieli strzelanin, dla strategów, miłośników horroru, a także fanów wielkiego futbolu oraz amatorów detektywistycznych łamigłówek. Poniżej pokazujemy, jak orientować się w tych ciekawych grach

MORTYR: OPERACJA SZTORM – DYNAMICZNA STRZELANINA WOJENNA

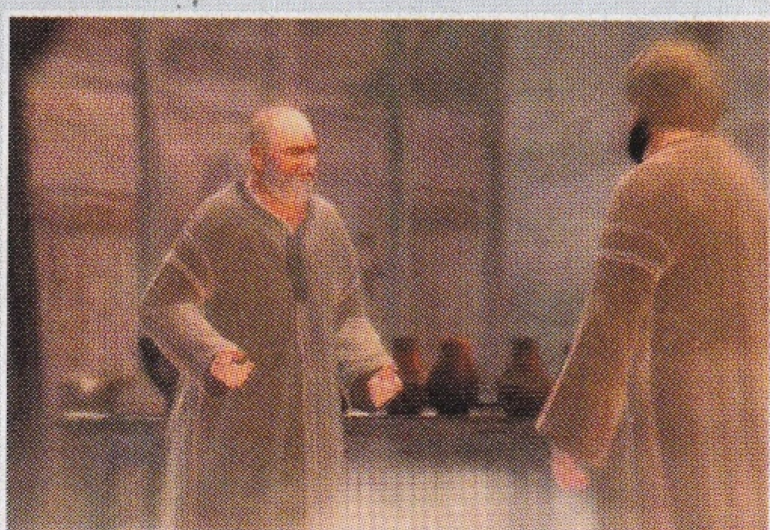
| ZRĘCZNOŚCIOWA | **Sytuacja zakapturzonego zabójcy z sekty asasynów nie jest najlepsza. Za nieposłuszeństwo strac rangę i większość używanych w pracy narzędzi. Zaczynamy jako nowicjusz, prowadząc śledztwa i eliminując dziewięć wskazanych celów w trzech dużych miastach. Pokazujemy, jak poradzić sobie ze wszystkimi zadaniami**

POZNAJEMY WSZYSTKIE RODZAJE MISJI

Podsłuchujemy z oddali

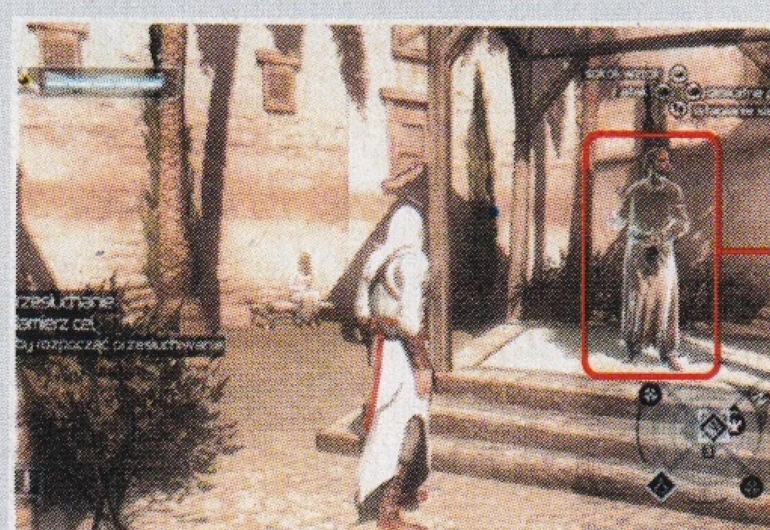


1 Idziemy w miejsce oznaczone na mapie symbolem mówiącej twarzy. Zawsze w pobliżu jest ławka, znajdujemy najbliższą i siadamy na niej, koniecznie nie alarmując strażników. Zaczynamy się rozglądać w poszukiwaniu celu.

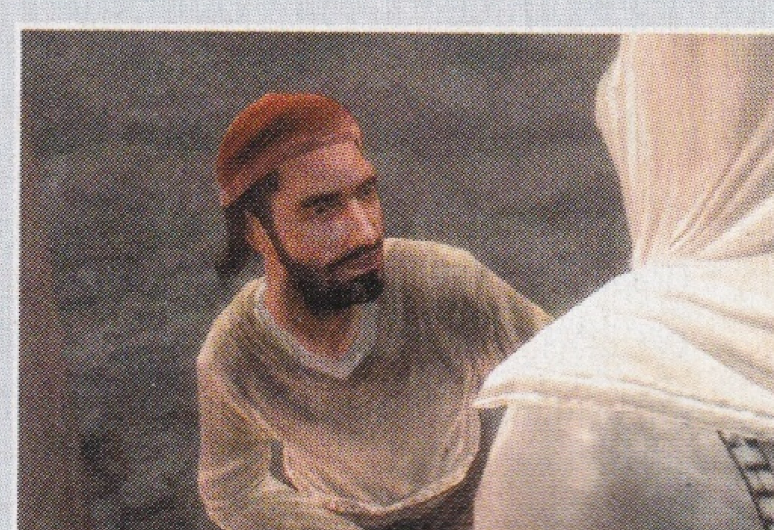


2 Osoby, które można podsłuchać, na ogół stoją w parze, rozglądają się nerwowo albo jakoś inaczej zwracają na siebie uwagę. Używając orlego wzroku, widzimy białą poświatę wokół nich. Namierzamy postacie i słuchamy.

Przesłuchujemy wskazany cel



1 Tę misję oznaczono na mapie ikoną pięści. Na miejscu widzimy mężczyznę przemawiającego głośno do zebranych na ulicy ludzi i wymachującego rękami. To nasz cel. Po cichu zbliżamy się na bezpieczną odległość.

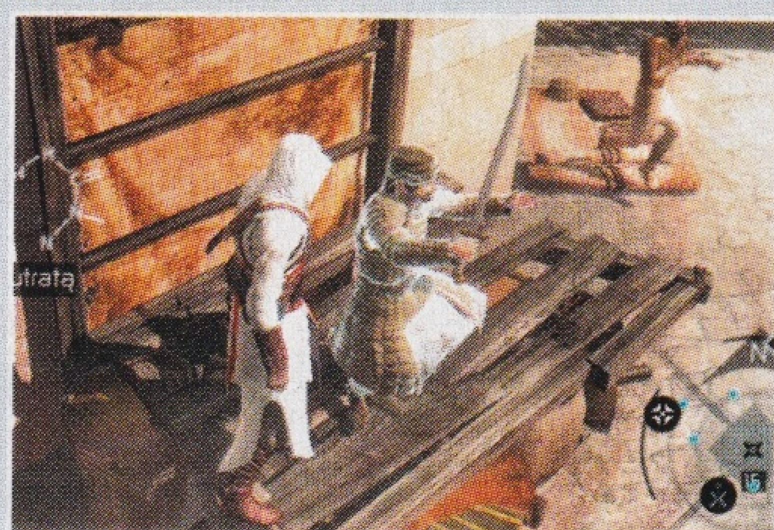


2 Namierzamy go i czekamy, aż kończy mówić. Śledzimy cel, aż odchodzi w ustronne miejsce. Wtedy atakujemy – kilka ciosów rozwiązuje mu język. Uważamy na strażników i świadków, bo mogą włączyć się do bójki!

Niszczymy stragany



1 Szukamy zleceniodawcy – to zamaskowany, ubrany na biało członek sekty asasynów. Rozmawiamy z nim, by rozpocząć misję i ruszamy w stronę pierwszego z zaznaczonych na mapie straganów. Musimy chwycić kogoś i popchnąć na niego!



2 Kolejne stragany zaznaczono na mapie. Biegniemy do nich i popychamy ludzi, jeśli blisko nikogo nie ma, szukamy dalej i popychamy po kilka razy. Gdy pojawia się strażnik, walczymy z nim. Po zniszczeniu stoisk wracamy do zleceniodawcy.

Likwidujemy cele dla informatora



1 Informator zleca nam zadanie: udzieli informacji za pomoc w likwidacji wrogów. Czasem to templariusze, innym razem zwykli strażnicy. To bez znaczenia, bo nie stajemy z nimi do walki na miecze, a musimy ich śledzić i po cichu zasztyletować.



2 Cele są na mapie. Przygotowujemy ukryte ostrze i wybieramy taką trasę, żeby ani podczas zabójstwa, ani w czasie ucieczki nie wpaść na strażników. A już po pierwszym zamachu trochę się ich kręci! Po wszystkim wracamy do informatora.

Pozbywamy się łuczników

1 W miejscu oznaczonym na mapce ikoną łuku czeka informator. Pozbywamy się dla niego stojących na dachach łuczników. Czaimy się za budynkami i dopiero w odpowiedniej chwili **atakujemy sztyletem**.





2 Jeśli się da, stosujemy noże do rzucania. **Ważne, by nikt nas nie zobaczył.** Po załatwieniu celu zostawiamy ciało i biegniemy do kolejnego, nie ma tu limitu czasowego. Wracamy do zleceniodawcy.

Ścigamy się z czasem



1 Tym razem informator stwierdza, że nic nie wie, ale wskazuje drogę do swojego przyjaciela, który może mieć dla nas wieści. Musimy do niego dotrzeć w określonym czasie, i to **raczej krótkim** ◆! Uważamy, bo może on czekać zarówno na dachu jak i na ulicy.



2 Za pierwszym razem **warto się rozejrzeć i poznać trasę** - zawsze można spróbować ponownie. Celem nie jest samo dotarcie do mety, ważne, by po drodze nie zaalarmować strażników - skaczemy, używamy sprintu i wygrywamy.

Eskortujemy asasyna

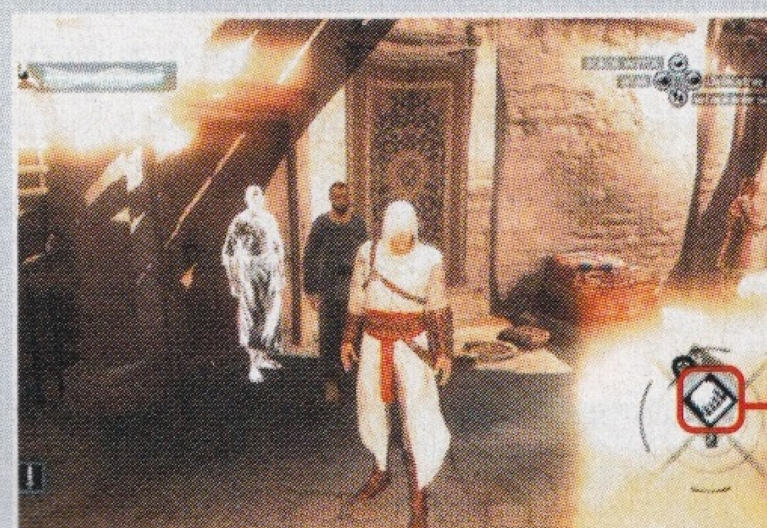




1 Odnajdujemy zamaskowanego asasyna. Musimy go odprowadzić w bezpieczne miejsce. Podążamy z przodu, ale to on zna drogę, więc zerkamy, którędy idzie. **Trasa prowadzi zawsze dołem, labiryntem uliczek.** Staramy się nie zwracać na siebie uwagi w żaden sposób. Oczywiście działa to jedynie do pewnego momentu.

2 Za każdym razem, kiedy pojawiają się strażnicy i atakują eskortowanego przez nas współziomka, walczymy z nimi i robimy wszystko, żeby **nie wyrządzili mu krzywdy**. Zachowujemy czujność, bo podczas jednej takiej podróży atakuje nas kilka patroli. Na koniec bezpieczny asasyn dzieli się z nami informacją i ucieka.

Dokonujemy kradzieży kieszonkowej

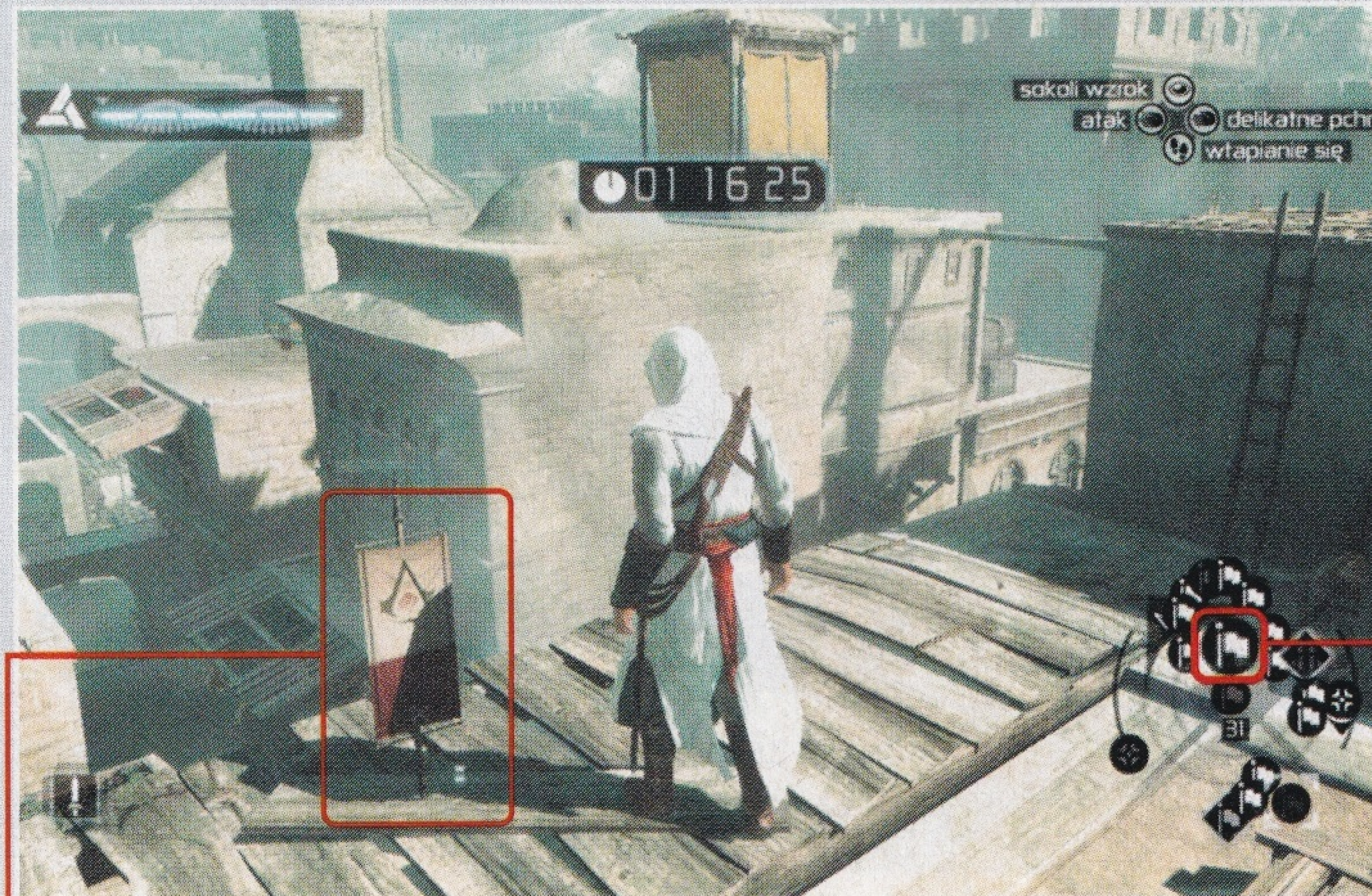




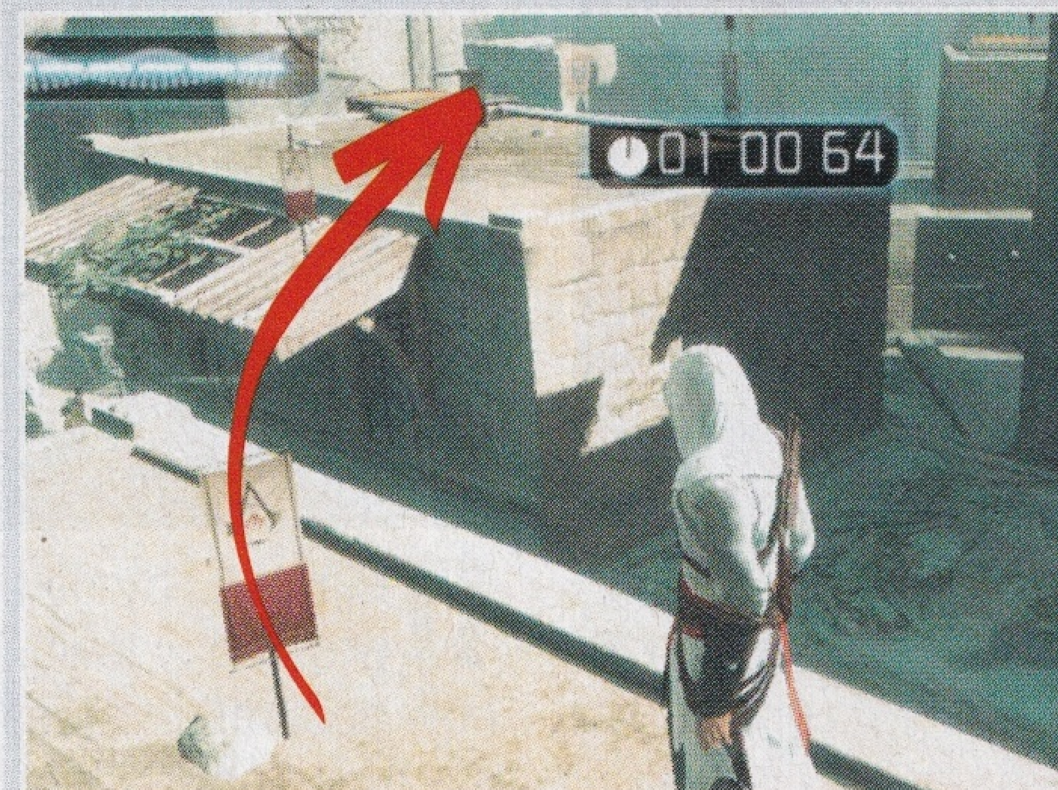
1 Docieramy do miejsca zaznaczonego na minimapie ikonką zamkniętej w kwadracie, skierowanej w dół pięści ◆. Wyznaczona ofiara zawsze najpierw z kimś rozmawia, więc szukamy dwóch gawędzących podejrzanych typów. Orli wzrok wykazuje białą poświatę otaczającą jednego z nich.

2 Namierzamy nasz cel i słuchamy dialogu. Jedna z osób się oddala, ale coś podejrzewa. Utrzymujemy więc odpowiednią odległość i wyciągamy przedmiot z jej kieszeni, dopiero gdy nie patrzy za siebie. Najlepszy moment następuje tuż po tym, jak cel **kończy oglądać się za siebie**.

Zbieramy flagi



1 Zleceniodawca jak zwykle ukrywa swoją twarz pod maską. Tym razem po dotarciu do niego musimy znaleźć przed upływem czasu porozrzucane w okolicy flagi ◆. Wszystkie rozstawione są w najbliższej okolicy i odpowiednio pozaznaczane na mapie ◆.



2 W razie potrzeby otwieramy mapę i stawiamy znaczki przy każdej kolejnej fladze, ale **zazwyczaj są one porozstawiane w ciągach**. Skaczemy po dachach, przebiegamy po belkach i bez potrzeby nie schodzimy na ziemię. Trasa nie jest długa.

ORGANIZUJEMY ZAMACHY I POKONUJEMY BOSSÓW

Tamir: śmierć przy straganie w Damaszku

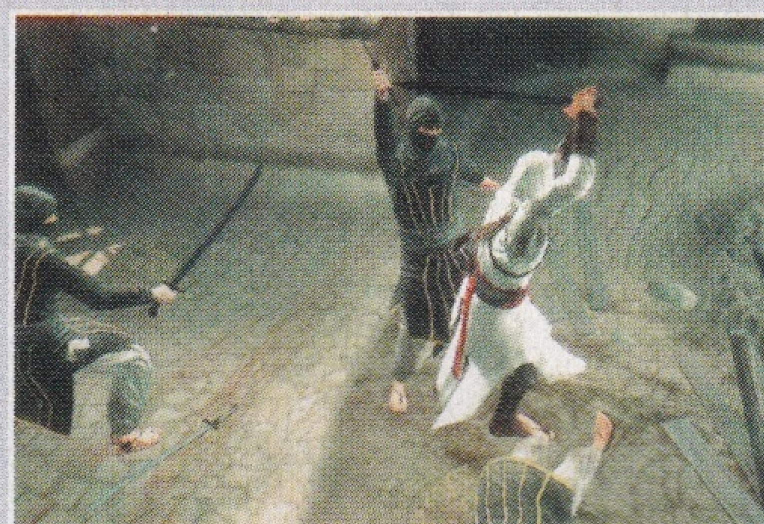




1 Akcja rozgrywa się w biednej dzielnicy. Na oczach wszystkich Tamir morduje jednego ze swych pomocników. Obserwujemy całą sytuację, a po wszystkim **wtapiamy się w tłum** i ruszamy wolnym krokiem za złoczyńcą.

2 Ofiara idzie w stronę jednego ze straganów. Mamy z nią bezpośredni kontakt, na szczęście strażnicy nie wchodzą nam w drogę. Przygotowujemy więc **ukryte ostrze**, podchodzimy jak najbliżej, namierzamy cel i eliminujemy go.

Talal: pułapka i pościg w Jerozolimie





3 Ofiara ukrywa się w magazynie. Gdy tam wchodzimy, zamykają się drzwi i atakują strażnicy! To krótka walka, **wystarcza dobrze kontratakować**. Idziemy do drabiny, pozbywamy się łucznika, po czym wychodzimy na dach.

4 Talal ucieka. Jest zaznaczony na mapie, ale lepiej nie tracić go z oczu. Skaczemy na rusztowanie, potem na kolejny budynek, skręcamy w lewo i wracamy na ulicę. **Używamy sprintu**, by dogonić ofiarę i załatwić ją sztyletem.

Garnier de Naplouse: chory doktor z Akki







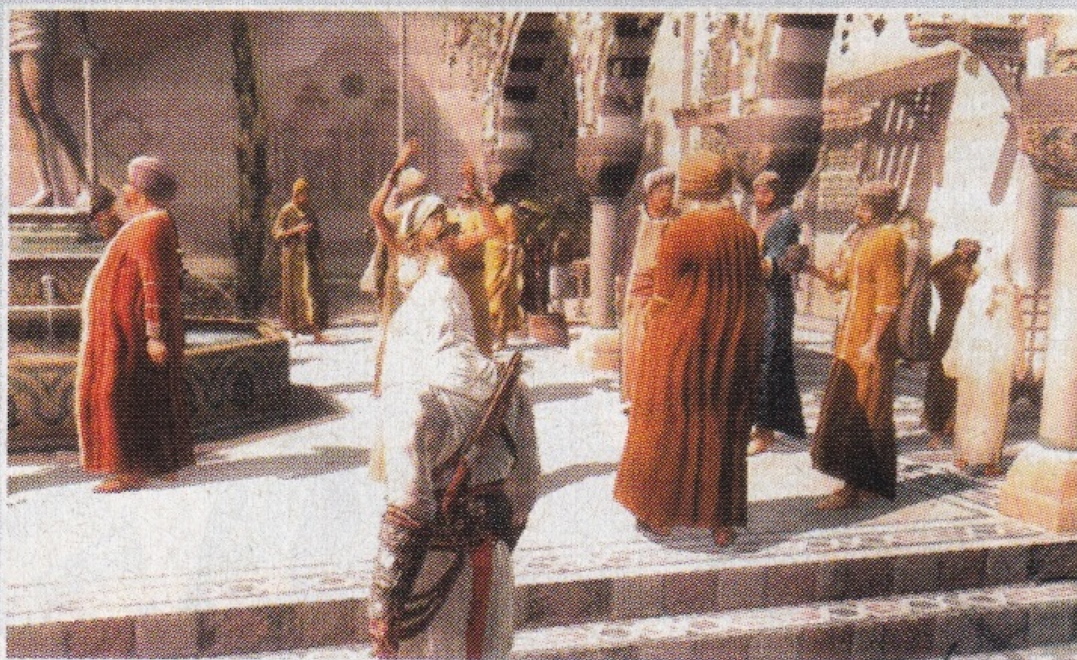
5 Do twierdzy szpitalników **dostajemy się z uczonymi**. By chcieli nam pomóc, wcześniej pokonujemy strażników, którzy w okolicy męczą mieszkańca. Po wejściu rozglądamy się.

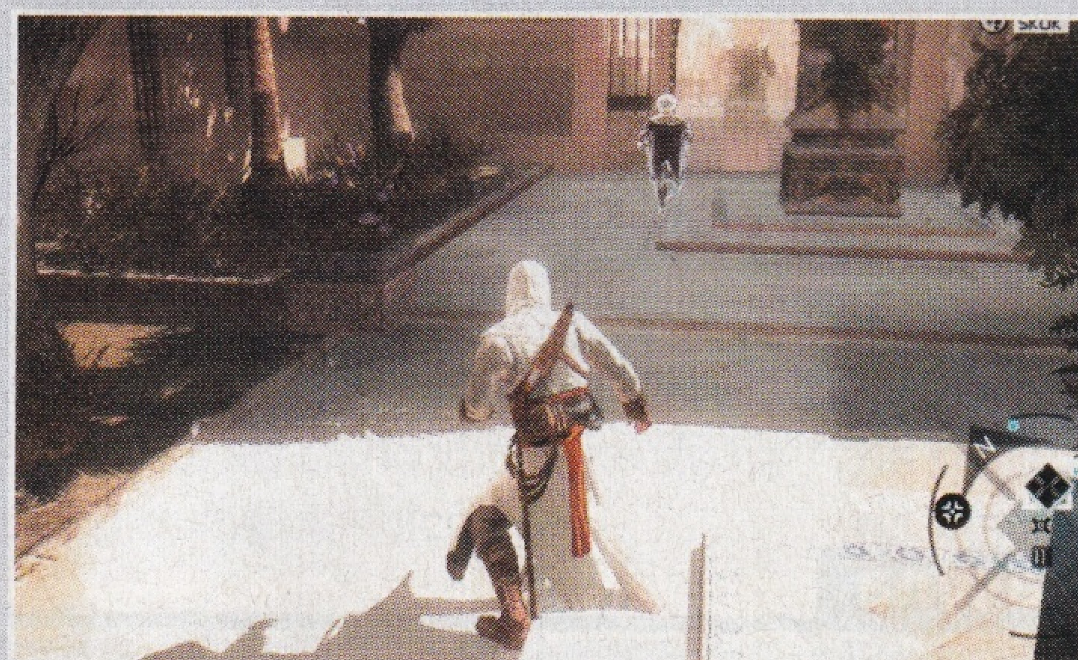
6 Uprawiamy istny **slalom pomiędzy chorymi**, bo bywają natrętni, uderzając nas z zaskoczenia i bez powodu, a nie chcemy wzbudzać podejrzeń. Szykujemy ukryte ostrze.

7 Garnier (w zakrwawionym fartuchu) chodzi dookoła, zbliżając się czasem do łóżka czy stołu. Obserwujemy go, **wtapiając się w tłum**, podchodzimy i likwidujemy go, gdy jest zajęty.

Abuíl Nuqoud: zabójcza impreza w Damaszku

8 Ofiara przemawia na przyjęciu. Gdy kończy, idziemy w prawo. Wskakujemy na daszek, wspinamy się na okno i przeskakujemy do pomieszczenia zajmowanego przez gospodarza. **Idziemy w jego stronę.**



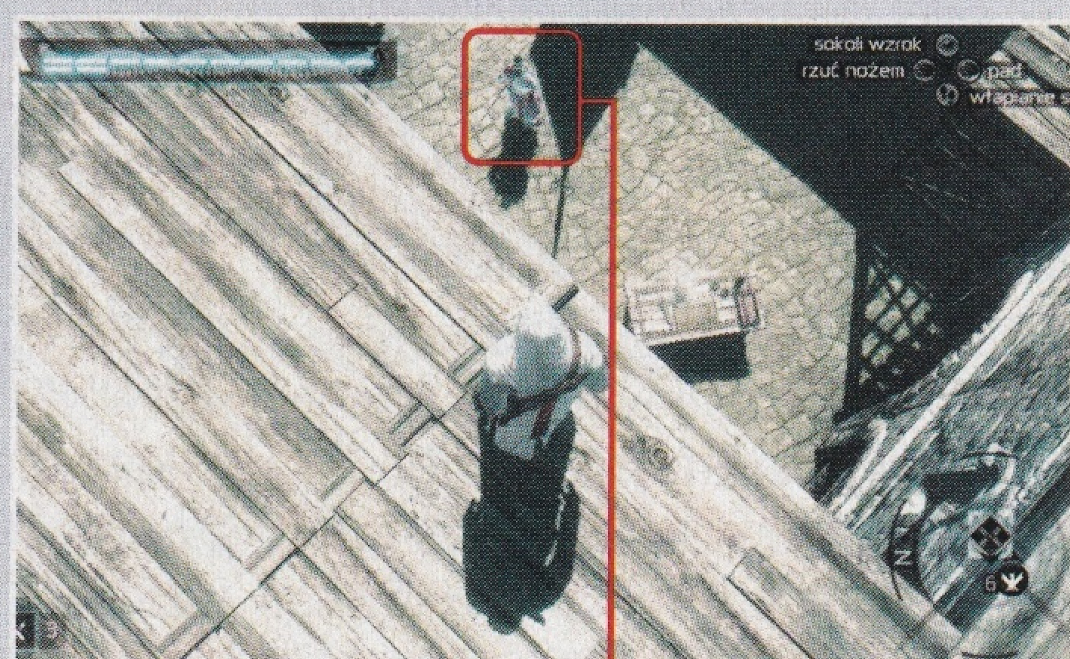


9 Cel zaczyna uciekać. Biegniemy za nim prosto, skręcamy dwa razy w prawo, po schodach na dół, znowu w prawo. Cały czas używając sprintu, **omijamy strażników**, by dopaść ofiary i dźgnąć sztyletem z wyskoku.

Wilhelm: w Akce czas na atak z powietrza





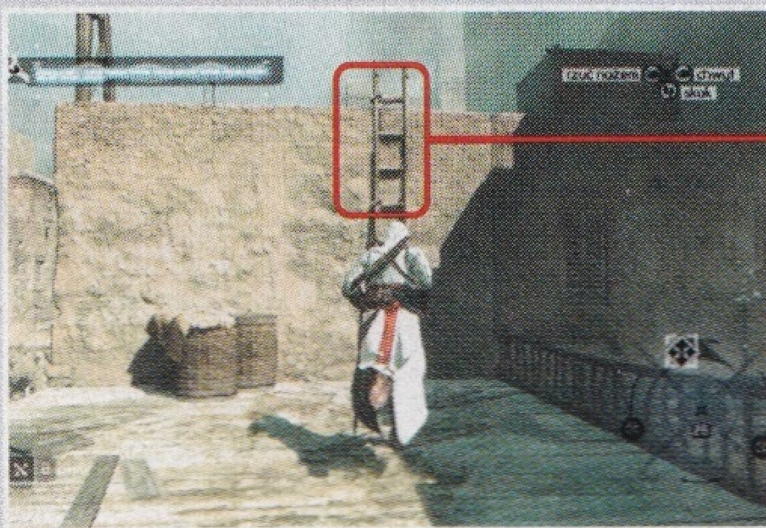


10 Przyglądamy się rozmowie króla Ryszarda i Wilhelma. Wchodzimy do bramy, rzucamy nożem w łucznika na wieży po prawej, tuż za wejściem i **wspinamy się na jego miejsce**.

11 Pilnując, by nikt nas nie widział, idziemy prosto i w lewo. Usuwamy dwóch łuczników nożami do rzucania lub sztyletem, by nie alarmować pozostałych. **Unikamy walki.**

12 Gdy w tym miejscu ◆ stoi Wilhelm i przemawia, czekamy, aż zostaje sam i ześlizgujemy się powoli na dół, by nas nie zauważył i nie wezwał pomocy. Jeśli się udaje, jest nasz.

Majd Addin: koniec egzekutora z Jerozolimy

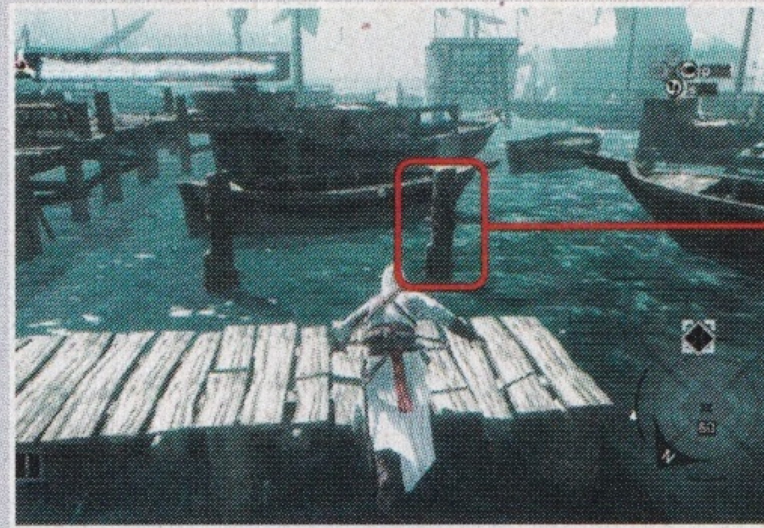




13 Na miejscu egzekucji idziemy na prawo i w uliczce wskakujemy na dach budynku po lewej. Znajdujemy drabinę ♦ i wchodzimy na wyższy poziom.

14 Stajemy nad miejscem egzekucji. Szykujemy ukryte ostrze, pozostając niezauważeni, a gdy widzimy ofiarę na dole ♦, zeskakujemy i pozbywamy się jej.

Sibrand: w Akce pływa statek śmierci

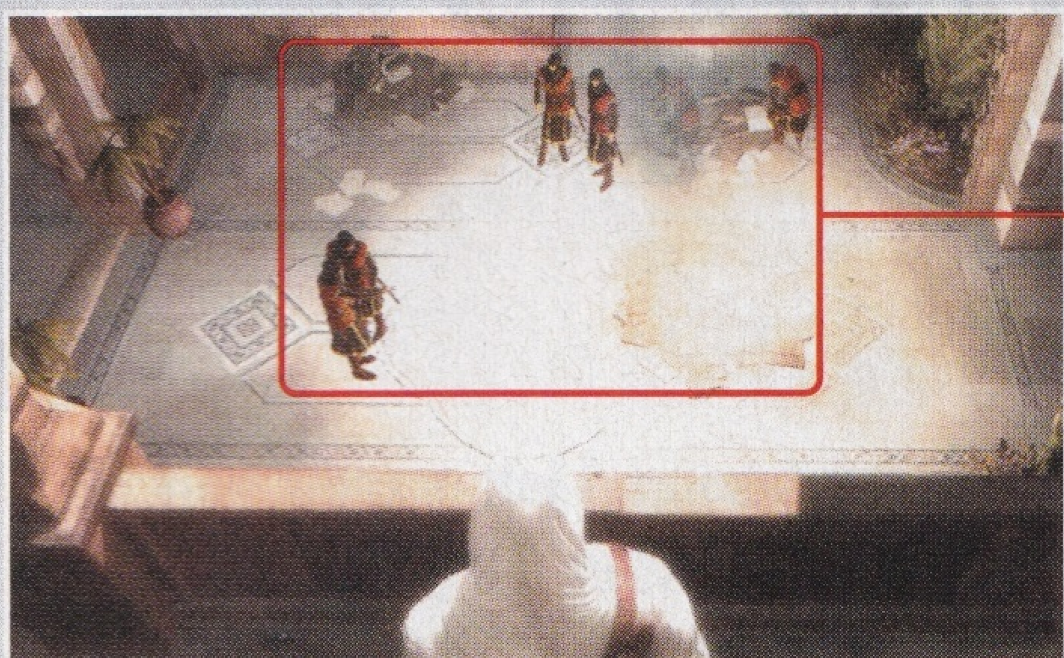


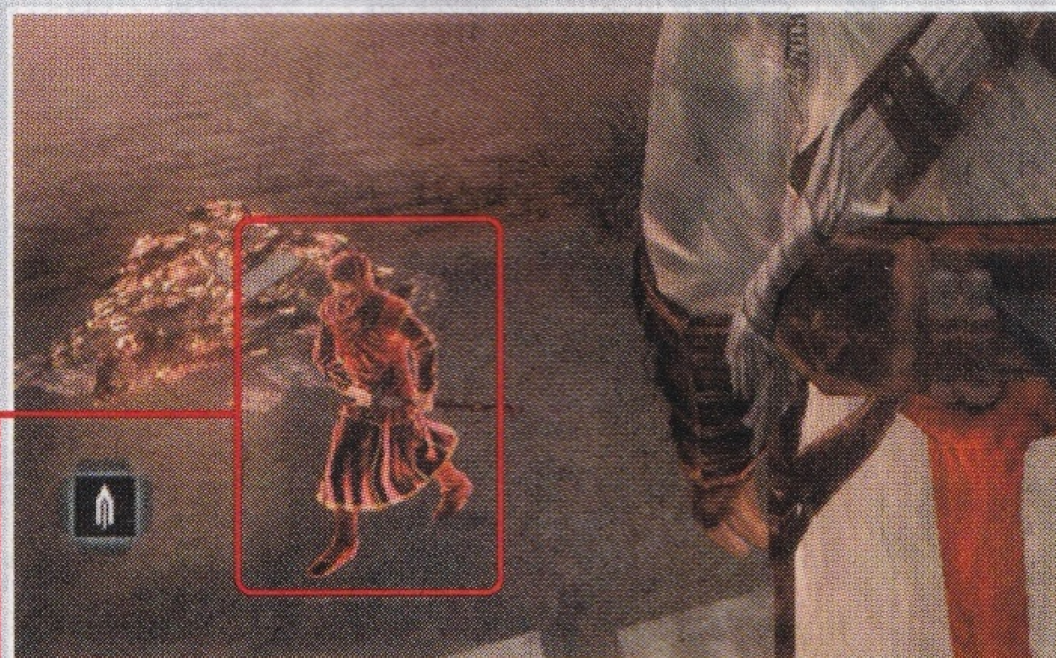


15 Śledzimy widoczny na mapie cel, skacząc po łódkach (na prawo od pomostu) i palach ♦. Rzucamy nożem do strażnika na wieży i wskakujemy na nią.

16 Skaczemy na łódkę z pijakiem, potem na większy statek i łapiemy się burty. Czekamy, aż **cel używa łuku**, wskakujemy na pokład i pozbywamy się go.

Jubair al Hakim: atak klonów z Damaszku







17 Po dotarciu do celu widzimy kilku ludzi wyglądających jak Jubair al Hakim ♦. Palą książki i rozchodzą się. Każdy jest na mapce, więc idziemy od jednego do drugiego.

18 Orli wzrok oznacza sobowtórów czerwoną poświatą ♦. Chodzenie od jednego do drugiego trwa, staramy się nie alarmować strażników, obserwujemy z dachów.

19 Prawdziwy cel ma żółtą poświatę i jest otoczony przez łuczników. Dostajemy się do niego z rusztowania, schodząc powoli na dół i **atakujemy z zaskoczenia, gdy przemawia**.

Robert de Sable: przebieraniec w Jerozolimie





20 Dostajemy się na teren pogrzebu. Jakkolwiek bylibyśmy ostrożni, i tak wywiązuje się większa rozróba z krzyżowcami. Okazuje się, że byli przygotowani na nasze przyjście, bo **atakują niemal od razu**.

21 Używamy kontrataków i pozbywamy się kolejnych rycerzy. W razie potrzeby **biegamy dookoła, by odzyskać energię**. Gdy robi się spokojniej, zajmujemy się Robertem. Po pojedynku okazuje się, że to ktoś inny!

Robert de Sable: dogrywka w Arsuf





22 Robert ukrył się w Arsuf, niedaleko Akki. Po drodze pozbywamy się łuczników, potem oddziału rycerzy. Znowu musimy **po prostu walczyć**. Przemy cały czas przed siebie, by w końcu dotrzeć do Roberta de Sable.

23 Po rozmowie z królem Robert wysyła na nas rycerzy. Pokonujemy ich, a potem zajmujemy się nim. Uważamy, bo jego ciosy są **dwa razy mocniejsze** niż zwykłych przeciwników. Stosujemy kontrataki i wygrywamy.

Al Mualim: wielki finał w wiosce asasynów







24 Ostatni boss to nasz mistrz. Na początek przybiera postać ofiar, które pokonaliśmy. **Pamiętamy o blokach i kontratakach.** Na szczęście dość szybko padają na ziemię.

25 Klony to groźni wrogowie. Odnawiamy energię, **biegając i unikając ciosów**. Używamy orlego wzroku, by rozpoznać prawdziwego Al Mualima. Pokonujemy tego żółtego.

26 Mistrz zaczyna pojawiać się w różnych miejscach, a **jego cios odbiera prawie całe zdrowie**! Biegamy za nim i rzucamy nożem, podbiegamy i dobijamy. Koniec!



Command & Conquer 3 Gniew Kane'a

| STRATEGICZNA | **Pokazujemy, jak radzić sobie w podstawowych sytuacjach podczas wojen o tyberium i jak przejść końcowe misje kampanii na poziomie średnio zaawansowanym w sposób klasyczny i bezpieczny, zgodny z duchem gry, która zachęca do tworzenia wielkich armii. Ale z pewnością działają też inne metody – ta gra nie narzuca jednego rozwiązania!**

PODSTAWOWE INFORMACJE, TAKTYKI I STRATEGIE

Skuteczne rozpoznanie to takie, z którego wracają zwiadowcy

1 Rozpoznanie przeprowadzamy jednostkami lekkimi i tanimi lub działającymi z ukrycia. Oczywiście na wojnie zdarza się źle trafić. W tym wypadku zwiad Jadów wykrył silną obronę przeciwlotniczą, jednak nie przeżył tego spotkania.





2 Co jednak znacznie gorsze, nie wykrył przez to baz lotniczych. Dlatego duży oddział mający usunąć obronę przeciwlotniczą wpadł w pułapkę, po czym został zmieciony z powierzchni ziemi przez śmigłowce wroga. To świadczy o wadze rozpoznania.

Wciąganie przeciwnika w pułapkę - sposób na łatwe zwycięstwa



1 Sztuczna inteligencja ściga ranne jednostki. Wystawiamy więc na przykład komandosa, który obrywa, ale nie grozi mu śmierć, bo jest za ruchliwy, by go trafić rakietą. Cofamy go w stronę własnych linii...

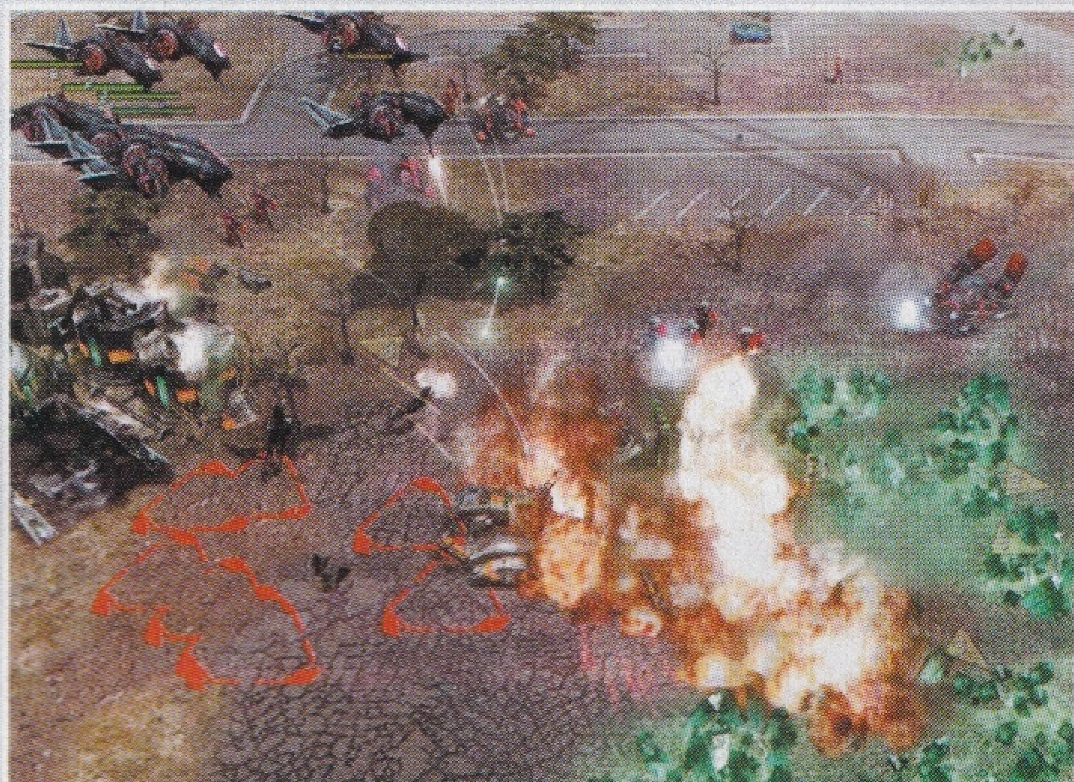


2 ... gdzie czeka pułapka - w tym wypadku oddziały przeciwlotnicze. Nie wszystkie oddziały dają się jednak tak wyciągnąć, zależy to od nastawienia, a w kampanii od zadań przypisanych jednostce.

Cele ataku - jak planować uderzenia strategiczne i taktyczne

Surowce

1 Odcinamy wroga od zasobów, wysyłając oddziały do niszczenia żniwiarek, zwykle bezbronnych i pracujących na polach oddalonych od bazy. Wada jest taka, że żniwiarek **zazwyczaj jest kilka**, więc by zupełnie przerwać dostawy, trzeba się sporo nastrzelać.



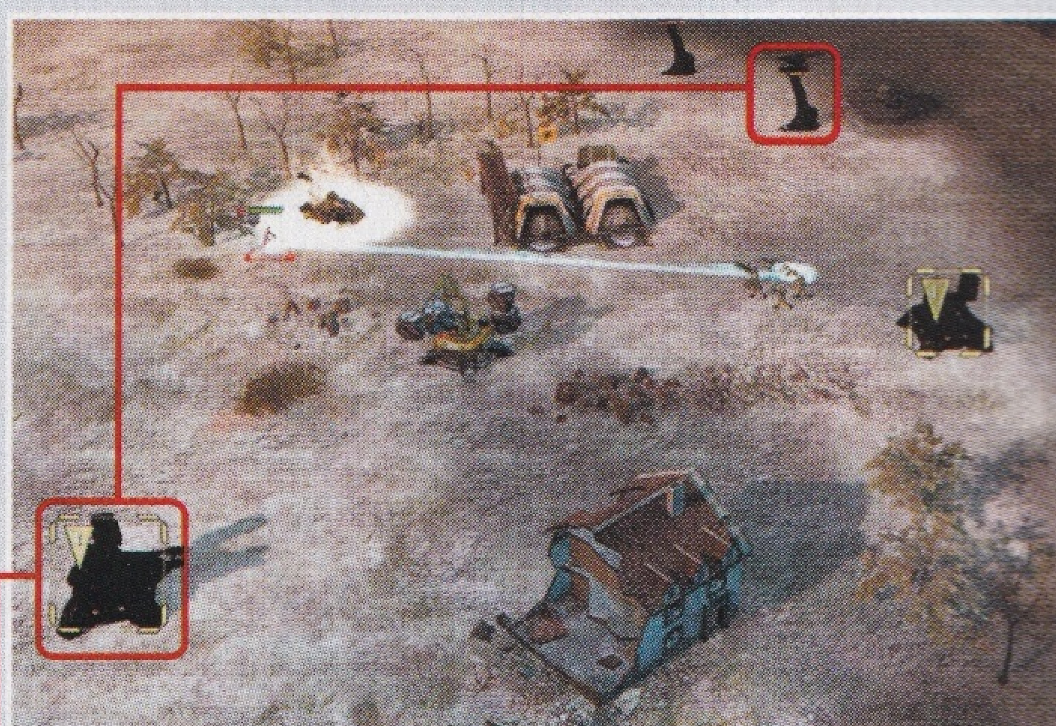


2 Atak na rafinerie tyberium utrudniają obrona statyczna bazy i pobliskie budynki szkolące oddziały. Gdy się jednak udaje, wróg **nie może gromadzić surowca, póki jej nie odbuduje**. Musimy więc być czujni i natychmiast reagować na próby odbudowy.

Energia



1 Zniszczenie elektrowni odcina zasilanie wieżyczek i radaru, co w multi jest dużo ważniejsze niż w kampanii. By nie montować szturmu na bazę, **używamy jednostek specjalnych**.



2 Po wysadzeniu paru elektrowni budynki korzystające z energii, w tym wieżyczki, zostają wyłączone ♦. Wtedy atakujemy, licząc, że obrona bazy nie wytrzyma natarcia.



3 Drugi sposób to dalsze operacje jednostką specjalną. W pierwszej kolejności atakujemy **jednostki i szkolące je budowle oraz wieżyczki**, a dopiero potem inne cele.

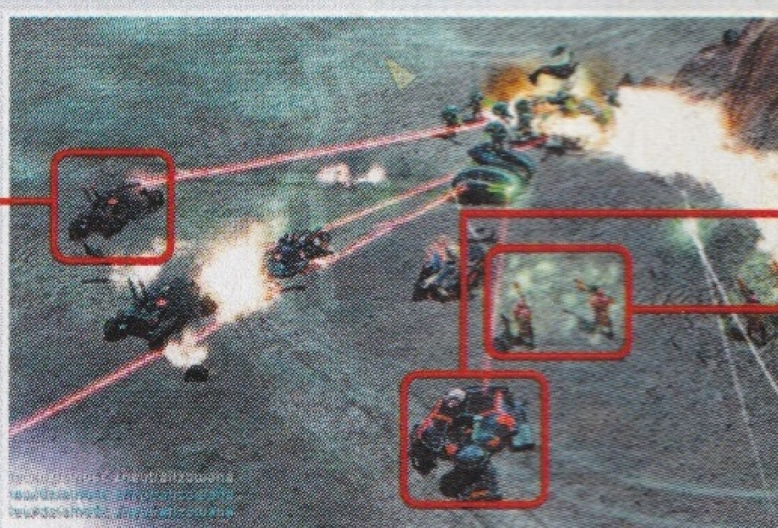
Sprzęt i ludzie



1 Każda jednostka jest skuteczna przeciw piechocie, pojazdom, lotnictwu albo budynkom. Niepozorna drużyna rakietowa bojowników niszczy nawet tak potężne pojazdy jak Moloch ♦.



2 Czasem warto użyć jednostek mniej skutecznych, ale **niedosiężnych dla wroga**. Jady nie nadają się do likwidacji pojazdów, ale wygrywają z Rozbijaczem, bo nie może on atakować lotnictwa.

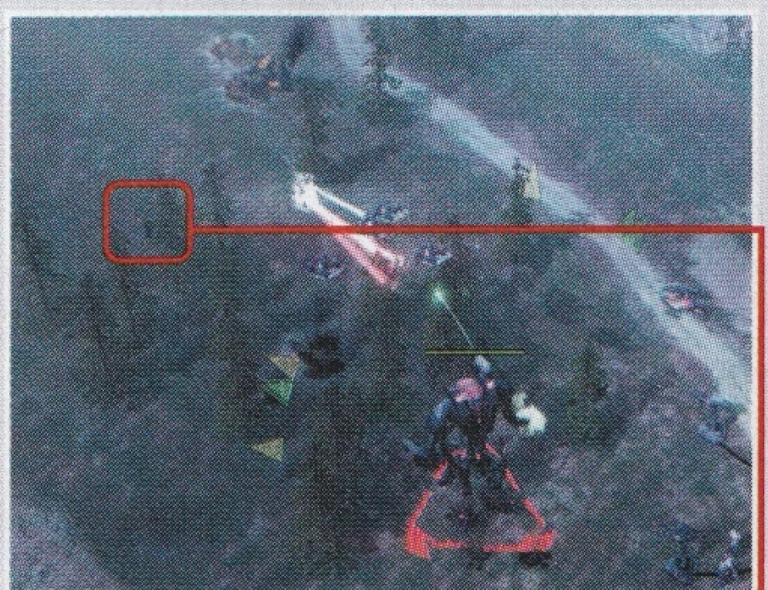


3 Dzielimy wojsko na grupy do zwalczania różnych wrogów, by łatwiej wybierać cele. Łazik ♦ atakuje piechotę, a drużyna rakietowa bojowników ♦ i czołgi Skorpion ♦ zajmują się pojazdami.



4 Czasem nie zważamy na skuteczność ognia - do pojazdu MARV, najcięższej broni GDI, walą **wszystkie jednostki**. Wycofujemy i zastawiamy piechotę, by nie zginęła pod jego gąsienicami.

Przejmowanie sprzętu

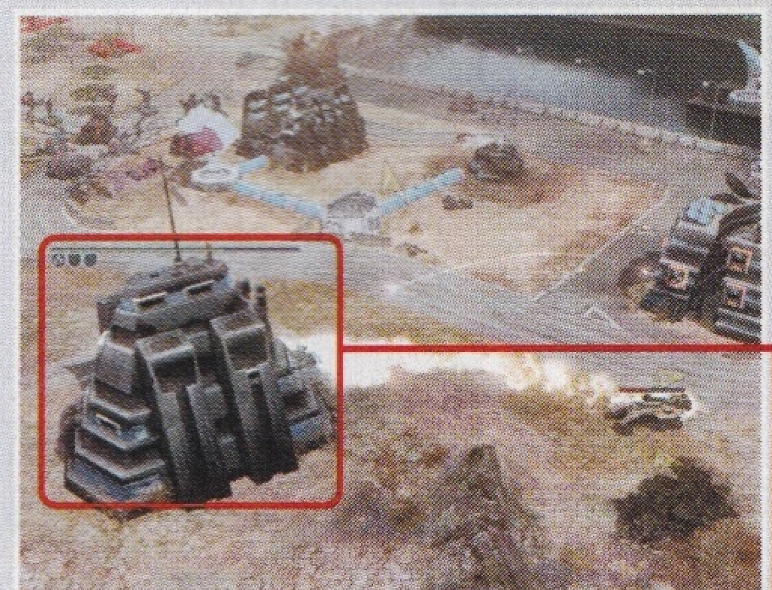


1 Wrak Trójnoga, Awatara i Molocha może przejąć inżynier ♦ - powinien to zrobić natychmiast po tym, gdy okolica stanie się bezpieczna. Pamiętamy, że po pewnym czasie wrak znika.



2 Przejęta jednostka ma około połowy energii ♦. Szybko ruszamy do punktu napraw, bo w razie powalenia mecha tracimy inżyniera. Mecha uzupełniamy inżynierami, póki trzyma się pancerz.

Walki w budynkach



1 Oddział Czarnej Dłoni zaskoczony na otwartym polu przez transporter do zwalczania piechoty chroni się w budynku ♦. Udaje im się dzięki temu uniknąć pewnej śmierci.



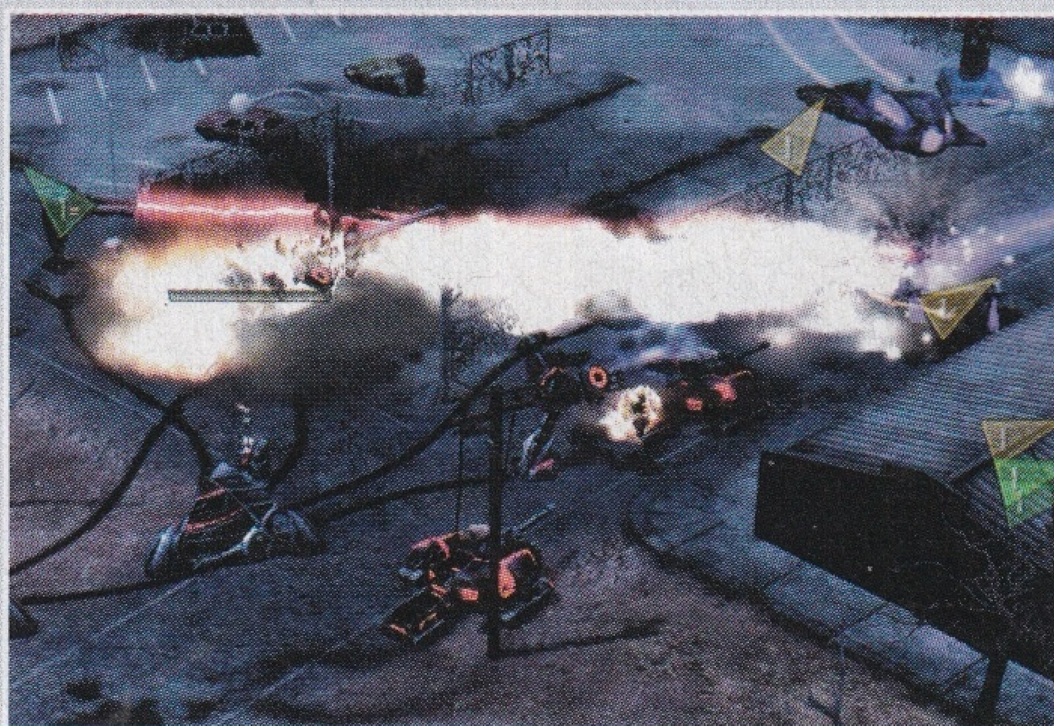
2 Ale nawet spece od zdobywania budynków mogą wpaść w pułapkę. Czarna Dłoń nie ma szans, gdy atakują ją **jednostki do zwalczania piechoty w budynkach**. Trzeba było wyjść wcześniej!

PRZECHODZIMY CZTERY OSTATNIE MISJE GRY

Misja 10 - odpieranie ataków scrinów i szykowanie bombowych niespodzianek



1 Zapewniamy inżynierem dopływ tyberium ◆, budujemy fabrykę broni i rozbudowujemy obronę od północy i północnego wschodu. Początkowo to stamtąd będą nadchodzić ataki.



2 Nie zajmujemy budynków, bo szybko zostaną zniszczone i pozbawimy się osłony. Za to **inwestujemy w broń przeciwlotniczą**, bo na początku przeżyjemy sporo nalotów.

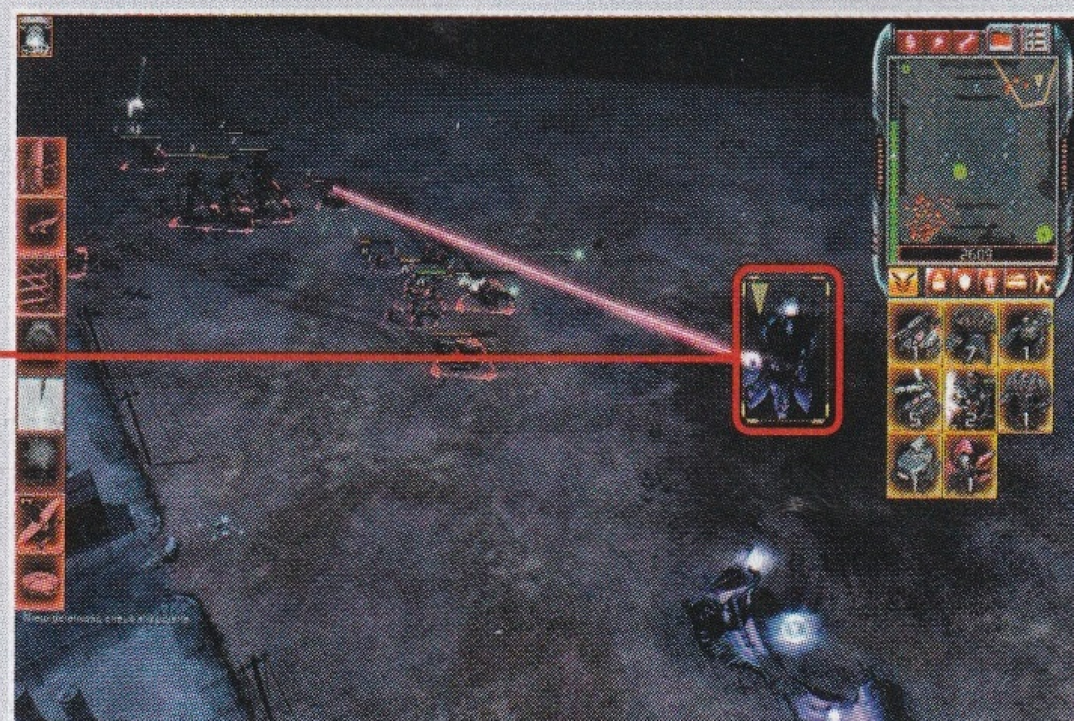


3 Po pewnym czasie nadciąga najpotężniejszy pojazd scrinów ◆ w towarzystwie innych jednostek. Rzucamy do walki wszystkie rezerwy, które zgromadziliśmy.

4 Po zniszczeniu jednej bazy na środku bombą atomową i przeniesieniu reszty baz na przeciwległy koniec mapy zbieramy całą armię i jedziemy na północ. Przed atakiem **zmiękczamy obronę bombą atomową**.



5 Posuwamy się wzdłuż krawędzi mapy na wschód. Trafiamy na bazę oraz dwa statki konstrukcyjne ◆, ale nie napotykamy tu większego oporu. Po rozbiciu tych dwóch budowli kończymy scenariusz zwycięstwem.



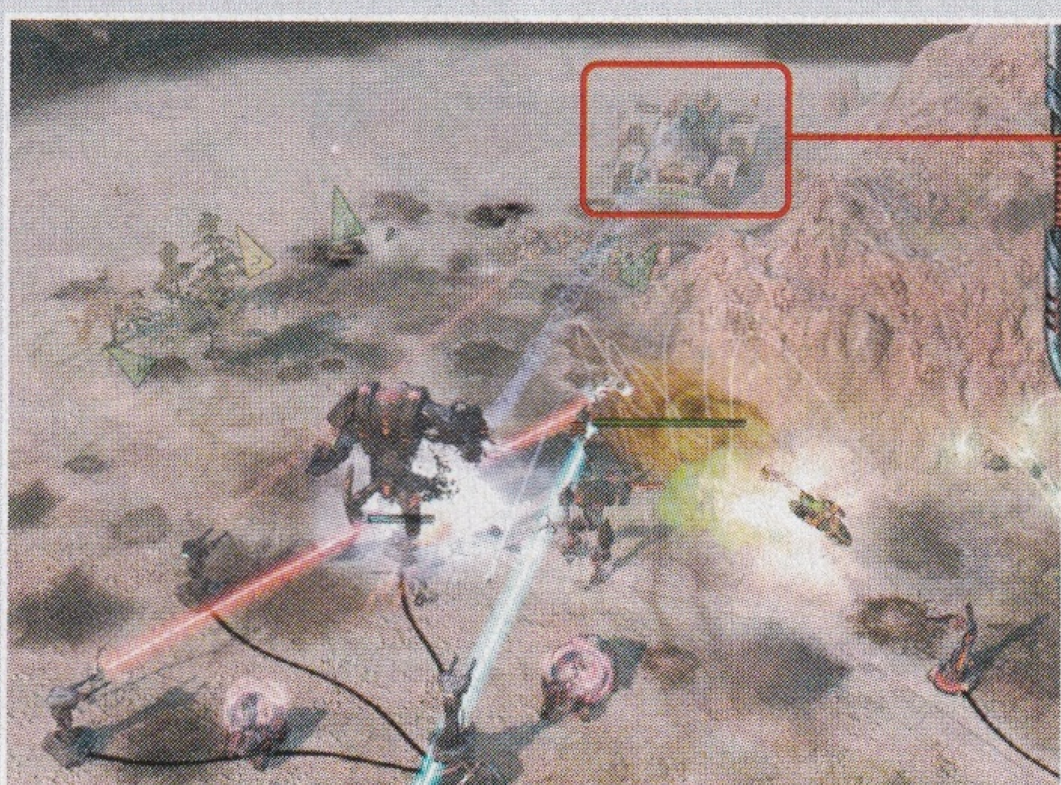
Misja 11 - doświadczenie zdobyte w obronie procentuje podczas szturmu



1 Budujemy lekkie pojazdy i jak najszybciej rzucamy je do ataku na MCV ◆, aby przerwać jego pochód do przystani. Przy pierwszym trafieniu MCV rozkłada się, tworząc w tym miejscu zalążek bazy wroga.



2 U wylotu wąwozu stawiamy obronę, na początku dynamiczną, a później też statyczną w postaci wież. Zwracamy uwagę, by mieć **jednostki przeciwlotnicze**, bo z początku naloty są dość ciężkie, by napsuć nam krwi.



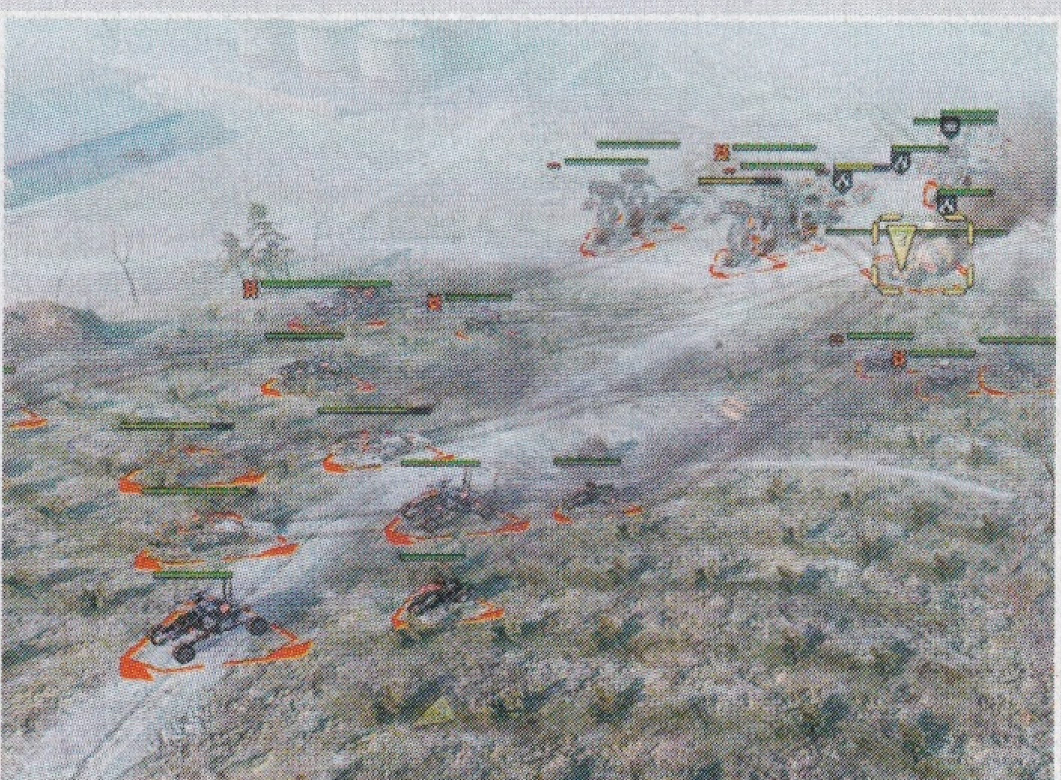
3 Z czasem sytuacja stabilizuje się i wlot do wąwozu staje się szkołą wielu naszych oddziałów. I dobrze, w końcu będziemy musieli odeprzeć najazd MARV ◆. Poza rzadkimi wyjątkami granica broni się bez naszego udziału.



4 Zgodnie z celem dodatkowym przeprowadzamy atak za pomocą rdzenia tyberium. **Im większe złoże, tym większe zniszczenia** ponoszą budynki znajdujące się na jego obrzeżu.



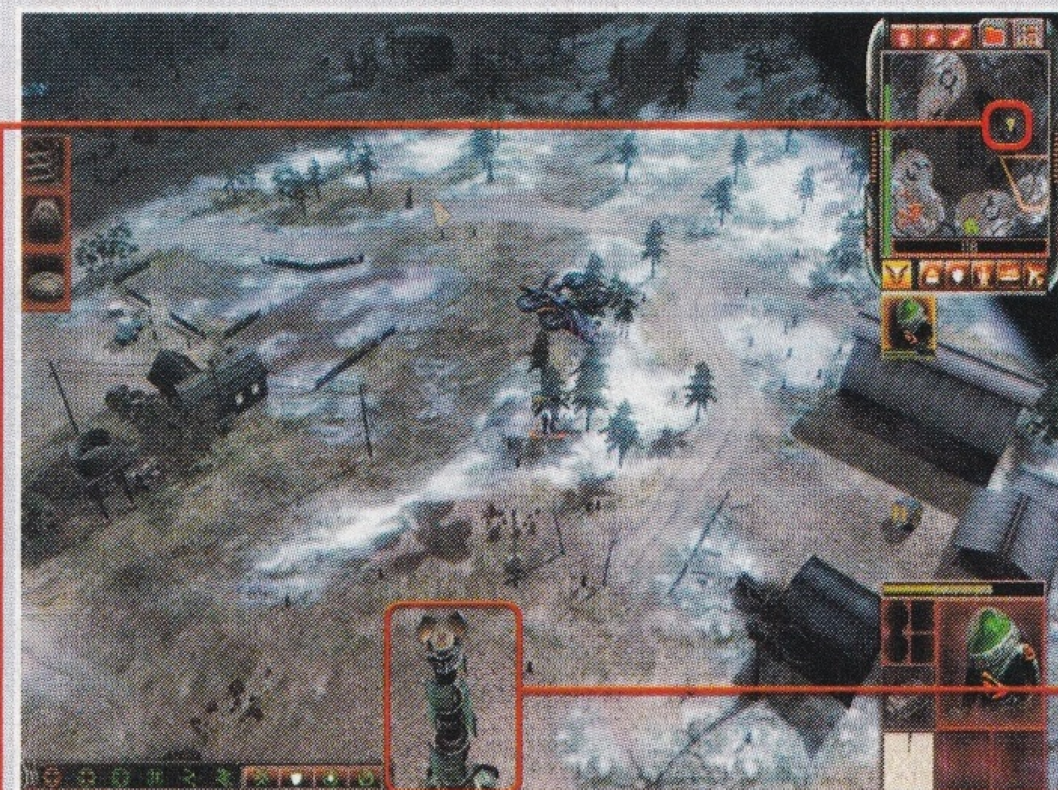
5 Odkupiciel zdobył **maksymalne doświadczenie**, broniąc wjazdu do bazy. Z zespołem rakietowym bojowników i Czarnych Dłoni przeciw lotnictwu i piechocie jest nie do zatrzymania.



6 Czyścimy mapę z wojsk GDI i **Odkupicielem zamykamy przesmyk na północy**. Zajmujemy inżynierem cel misji i wysyłamy MCV z eskortą jednostek p-lot do punktu ewakuacyjnego.

Misja 12 – chwała wojskom inżynieryjnym, bez nich nie da się wygrać

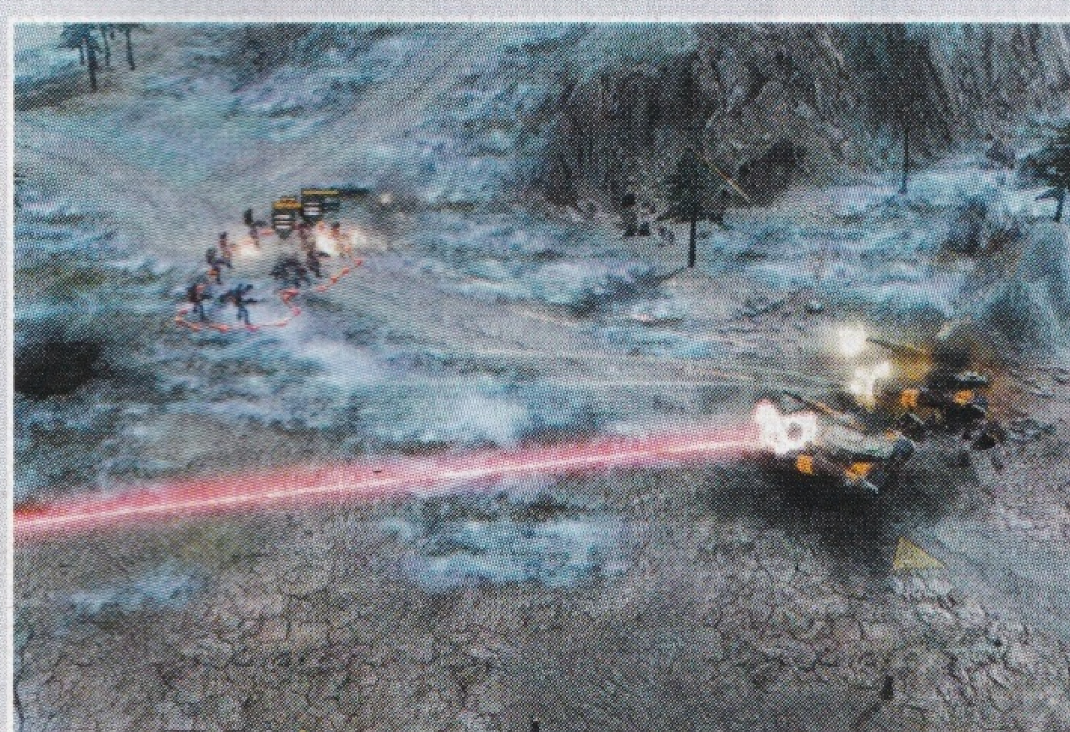




1 Od początku produkujemy inżynierów. Zajmujemy nimi rafinerie na wschodzie ♦ i północy oraz punkty celu ♦. Rozbudowujemy bazę i produkujemy dużo lekkich jednostek.

2 Baza wroga jest na środku. Jego patrole pilnują okolicy. Wysyłamy inżyniera do punktu 2, ale **nie staramy się zająć rafinerii 2**, bo przeciwnik ją odbije. Lepiej ją zniszczyć.

3 Wysyłamy inżyniera wzdłuż lewej krawędzi, by zajął budowlę, a drugiego powietrzem wzdłuż prawej. Na wysokości wyjścia odbijamy w lewo do punktu ♦. Innym zajmujemy rafinerię ♦.



4 Przystępujemy teraz do organizowania obrony miejsc, o których dowiedziało się GDI, czekając na powstanie wybrańców Kane'a. **Kolejne ataki są przeprowadzane niewielkimi grupami**, które z łatwością odpieramy.



5 Kiedy upływa wyznaczony czas, w bazie wroga pojawiają się Wybrańcy Kane'a. Niszczą oni wszystko, czego się tkną. **Możemy jedynie podziwiać ich dzieło zniszczenia**, bowiem nie mamy tego wojska pod komendą.

Misja 13 – ostateczna rozgrywka, Tacitus na łopatkach!

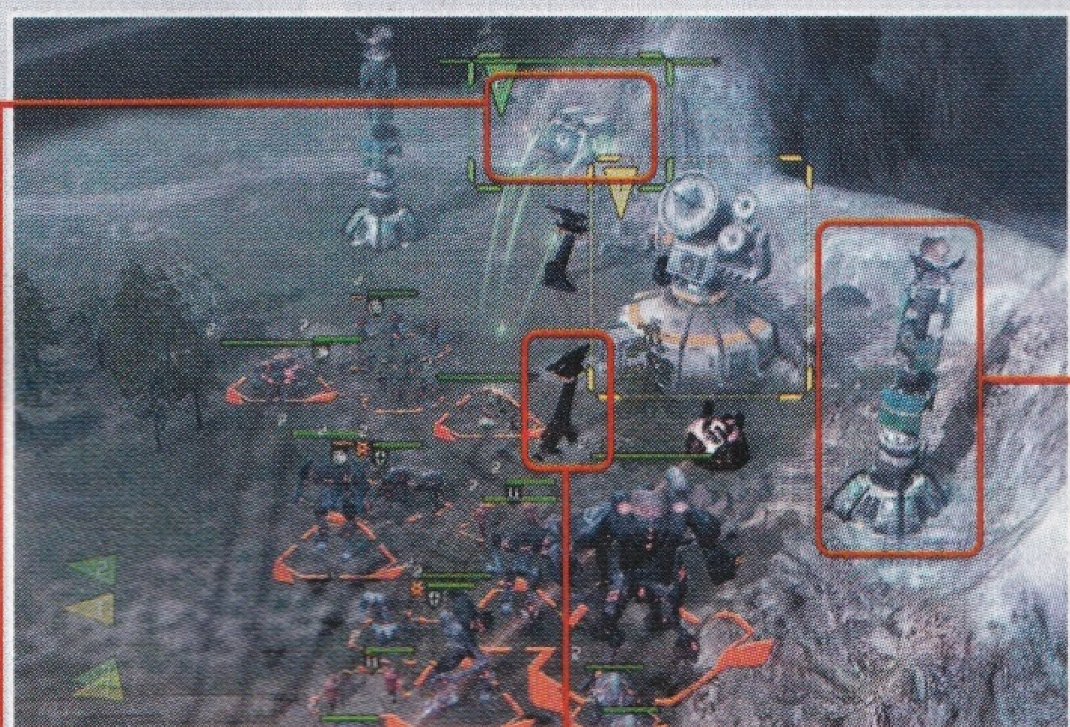




1 Budujemy mieszane wieżyczki obronne na północy tak, by ryglowały dostęp do złóż tyberium, których używamy. **Wzmacniamy je niezwłocznie śmigłowcami i mechami.** Atakuje nas lotnictwo, mechy i piechota rakietowa, a artyleria przeciwlotnicza poluje na nasze helikoptery.

2 W wąwozie na zachodzie budujemy system obrony **wspomagany przez lotny patrol śmigłowców** reagujący w razie niebezpieczeństwa. Za naszymi liniami obrony w stronę bazy leżą trzy rafinerie i magazyn tyberium, które obsadzamy inżynierami.

3 Wykonujemy pierwsze zadanie dodatkowe polegające na eliminacji elektrowni. Te na zachodzie likwidujemy bombą atomową, te na wschodzie – dwoma nalotami bombowców Vertigo. Trzeci wykonujemy, by pozbyć się artylerii przeciwlotniczej z wyspy ♦.





4 Chociaż pozbawione obrony centra są łatwym łupem, nie zatrzymujemy się, aby je zajmować. Niszczymy za to artylerię ♦ oraz wyjścia przeciwnika ♦ w ramach zabezpieczania sobie tyłów. Wysyłamy inżynierów, aby zajmowali kolejne rafinerie ♦. Budujemy silosy na surowiec oraz jednostki wojskowe.

5 Niszczymy resztki bazy wroga w kotlinie i wznosimy tam własną bazę z fabryką broni, koszarami i serwisem lotnictwa. We wskazanych miejscach ♦ budujemy linię obrony. Dopiero po wyremontowaniu pojazdów i ukończeniu linii obrony zajmujemy centra sterowania, odsłaniając kolejne elementy ostatniej bazy GDI.

6 Żarłacze najwyższego poziomu w ilościach hurtowych likwidujemy lotnictwem. Przy samej bazie wroga uważamy z helikopterami, bo jest tam silna obrona przeciwlotnicza. Po usunięciu wszystkich jednostek wroga inżynierem zajmujemy miejsce ♦, gdzie znajduje się Tacitus. Gratulujemy zwycięstwa!

MORTYR: OPERACJA SZTORM

1 Rozpoczynamy nową grę lub wczytujemy zapisaną wcześniej.

2 Wciskamy klawisz T i wpisujemy podane poniżej kody.

Wszystkie kody wpisujemy po naciśnięciu klawisza T

kod	działanie
god	tryb nieśmiertelności
ammo	nieskończona amunicja
guns	wszystkie bronie
tears	wszystkie bronie i nieskończona amunicja
poltergeist	przenikanie przez ściany
maphole	następny poziom



Po wpisaniu kodu poltergeist wyjście ze ściany dwa kroki od zaskoczonego Niemca nie daje mu szans na reakcję. A nawet gdyby strzelił, god dał nam nieśmiertelność!

IMPERIUM ROMANUM

1 Po uruchomieniu gry w menu głównym wpisujemy kod challhistory, aby odblokować wszystkie historyczne miasta.

2 Po rozpoczęciu gry w dowolnym momencie wpisujemy jeden z poniższych kodów i od razu widzimy jego efekt.

Kody wpisujemy po odblokowaniu ich w menu głównym kodem challhistory

kod	działanie
chwin	wygrana w scenariuszu
chfreebuild	darmowe budowanie
chnofire	nie ma zagrożenia pożarem
chstartfire	wybucha pożar
chstopfire	pożar zostaje ugaszony
chnoplague	nie ma zagrożenia plagą
chnoriots	mieszkańcy nie wywołują zamieszek
chnocrime	w mieście nie ma przestępców
chgivemeall	dostajemy po 1000 każdego towaru
chnofood	znika jedzenie z magazynów
chnobarbarian	barbarzyńcy nie atakują nas
chstartbarbarian	barbarzyńcy natychmiast nas atakują



Pożar wywołujemy kodem chstartfire, a kiedy zbiegają się trybuni z wiadrami wody, kod chstopfire powoduje, że ogień gaśnie równie szybko jak przed chwilą wybuchł

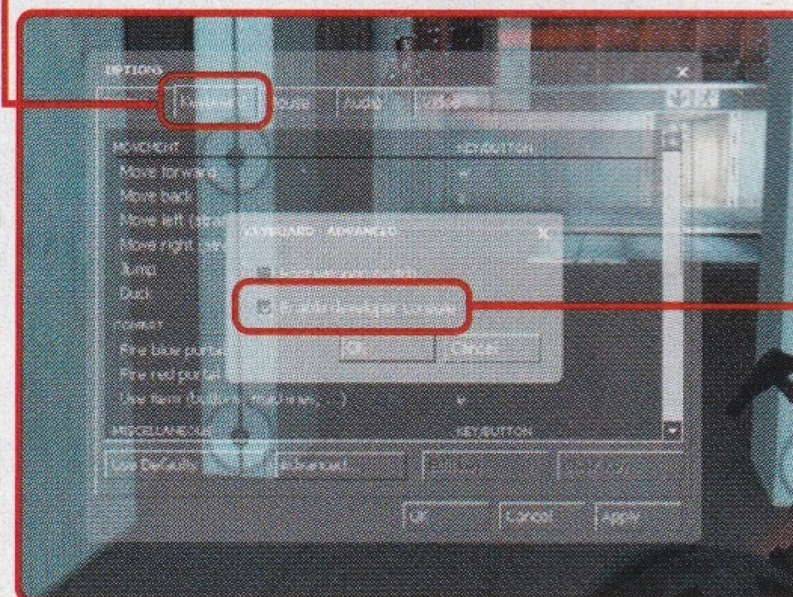
PORTAL

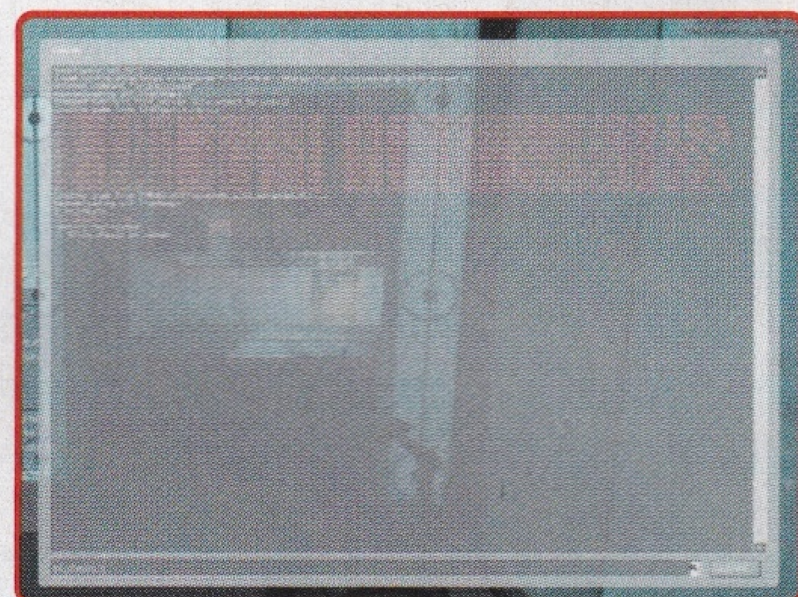
1 Uruchamiamy grę za pośrednictwem Steama albo klikając na jej skrót na pulpicie.

2 Wchodzimy do menu ustawień gry, gdzie klikamy na ♦, po czym zaznaczamy opcję ♦, dzięki czemu będziemy mogli teraz wywoływać okno konsoli.

3 Naciskając klawisz ~ (obok 1), włączamy konsolę ♦. Wpisujemy w nią kod sv_cheats 1, co odblokowuje korzystanie z kodów.

4 Korzystamy z kodów z poniższej tabelki, każdy zatwierdzając Enterem. Drugie wprowadzenie kodu wyłącza jego działanie.





Tajne kody wprowadzamy w okno konsoli wywołane klawiszem ~

kod	działanie
thirdperson	ustawia kamerę za postacią
firstperson	przywraca domyślne ustawienie kamery
ent_create_portal_weight_box	pojawia się przed nami metalowa skrzynka
fire_energy_ball	strzał kulką energii (przydatne w zagadkach)
god	nietykalność
noclip	przelatywanie przez ściany, nie działa grawitacja
sv_portal_placement_never_fail 1	można stawiać portale na każdej powierzchni

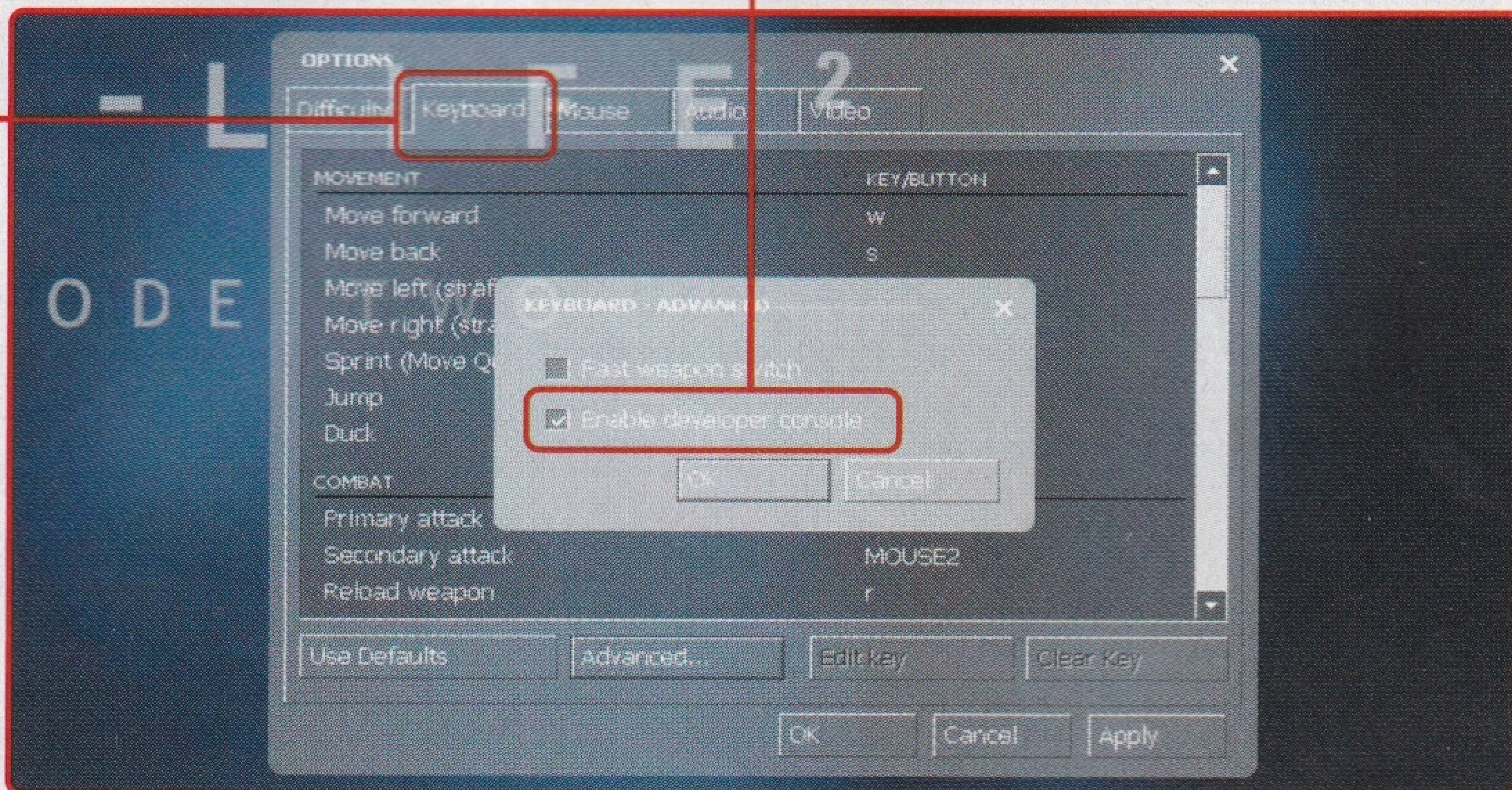
HALF-LIFE 2: EPISODE ONE oraz EPISODE TWO

1 Uruchamiamy grę za pośrednictwem Steama albo klikając na jej skrót na pulpicie.

2 Wchodzimy do menu ustawień, gdzie klikamy na ♦, a następnie zaznaczamy opcję ♦, dzięki czemu będziemy teraz mogli wywoływać okno konsoli.

3 Naciskamy klawisz ~ (obok 1), włączając konsolę. Wpisujemy w nią kod sv_cheats 1, co odblokowuje korzystanie z kodów.

4 Korzystamy z kodów z poniższej tabelki, każdy zatwierdzając Enterem. Drugie wprowadzenie kodu wyłącza jego działanie.



Tajne kody wprowadzamy w okno konsoli wywołane klawiszem ~

kod	działanie
impulse 101	wszystkie karabiny, dodatkowa amunicja
notarget	wrogowie nas ignorują
npc_kill	giną wszystkie postacie na poziomie (uwaga, dotyczy to także tych, z którymi na przykład trzeba pogadać!)
ch_createjeep	pojawia się jeep
ch_createairboat	pojawia się poduszkowiec
god	nieśmiertelność
noclip	włączenie/wyłączenie przechodzenia przez ściany, wyłączenie/włączenie grawitacji

Odpowiadamy na najczęściej zadawane pytania

Jeśli masz problem z przejściem czegoś, gra wciąż wiesza się w jednym momencie albo po prostu masz pytanie, napisz do nas albo wejdź na Gorącą Linię na www.ksgry.pl

Assassin's Creed



Problem walczących

Kiedy osacza mnie kilku strażników naraz, nie jestem w stanie ich pokonać – nie rozumiem, na jakiej zasadzie robi się kontry i kombinacje, trening jakoś skończyłem, ale teraz mi nie idzie zupełnie.

Kluczowe jest odpowiednie wyczucie rytmu. Podczas kombinacji musisz wciskać klawisz ataku dokładnie w tym momencie, w którym ostrze Altaira uderza w miecz przeciwnika. Po kilku blokach Twój bohater wykona efektowną egzekucję albo przynajmniej odepchnie lub przewróci przeciwnika. Kontra też jest związana z wyczuciem czasu: trzeba trzymać blok i naciskać atak dokładnie w tym momencie, w którym ostrze wroga uderza w Twoje.

Alpinista amator

Zdobyłem chyba wszystkie najwyższe budynki, ale na katedrę w Akce nawet nie mogę zacząć wchodzić. Wprawdzie wszystkie okna mają kraty, ale potem nie da się z nich nigdzie przeskoczyć!

Zainteresuj się podporami głównej nawy, czyli słupami stojącymi wokół katedry. Wspinasz się najpierw na jeden z nich, potem obchodzisz go naokoło, przechodzisz na dach, a potem już z górki. To znaczy pod górkę, bo trzeba się wspiąć jeszcze na sam szczyt i przysiąść na krzyżu. Ale widok jest oszałamiający!

Zakończenie z innej bajki

Skończyłem (chyba?) grę, ale zupełnie nie rozumiem, o co w niej chodziło. Po ostatecznym zabójstwie łażę Desmondem po całym laboratorium, ale nie wiem, co mam zrobić, wszyscy wyszli...

Od tego momentu odblokowuje Ci się umiejętność włączania orlego wzroku. Pooglądaj sobie całe laboratorium, w pewnej chwili zobaczysz napisy końcowe, a także masę ciekawych malunków wykonanych przez Twojego poprzednika. A także być może kogoś jeszcze... to zakończenie jest enigmatyczne, ale pozostawia fajną furtkę do następnej części!

Frontlines: Fuel of War

Jak przeczołgać czołgi

W drugiej misji nie mogę odeprzeć ataku czołgów na zajęty posterunek: gdy wyjeżdżam swoim pojazdem, dostaję trzy strzały i jest po mnie.

Lepiej biegać z bazooką w garści i strzelać ze wzgórza: nim czołg Cię namierzy, zdążysz odpalić rakietę i tak powolutku zmiękczysz wszystkie maszyny. Nie zapomnij potem wziąć czołgu, dalej jest dość nieprzyjemnie.

Wysadzanie wybiórcze

Czasem daje się wysadzić mur albo ścianę budynku strzałem z granatnika albo czołgu, a czasem nie, od czego zależy, czy da się coś rozwalić?

Niestety zależy to tylko od tego, czy twórcy to zaplanowali. Niektóre ściany daje się wysadzić dla efektu, inne pozostają niewzruszone.

Portal

Palący kłopot

Jestem chyba na końcu gry, jadę na platformie w płomienie i ginę, ale nie ma żadnego sensownego zakończenia – da się tutaj coś zrobić?

Do końca jeszcze daleko. Gdy wjeżdżasz do spalarni, widać nad nią balkon – traf tam portalem, a drugi postaw na bocznej ścianie, możliwie blisko wody.

Ostatnia przeszkoda

Walczę z ostatnim bossem, ale nie wiem, co zrobić po tym, jak trafiam go rakietą dzięki portalom. Nie zdążam odnieść oka na czas do spalarki!

Połóż oko tak, by dało się pod nim postawić portal, otworzyć spalarkę ze stróżówki i gazem postawić portal nad nią i pod okiem.

Wyzywające wyzwania

Skończyłem grę i zacząłem wyzwania, ale nie jestem w stanie poradzić sobie ze zmienionymi wersjami poziomów! Pomóżcie!

Wpisz w wyszukiwarkę na youtube.com hasło „Portal challenge".

Sprostowanie

Firma Cenega Poland zauważyła, iż w naszym teście reedycji gry Resident Evil 4 niesłusznie pastwimy się nad brakiem litery O w wyrazie ODEPCHNIJ pojawiającym się podczas szarpanin z bossami. Rzeczywiście, litery O nie ma tylko na łapanych przez nas obrazkach, w trakcie gry zamiast błędnie dpychać, poprawnie odpychamy. Za pomyłkę serdecznie przepraszamy.

Stopka redakcyjna



od 1999 roku

Adres redakcji: ul. Domaniewska 52
Trinity Park I, 02-672 Warszawa
Kontakt z czytelnikami:
tel. 0 22 232 09 00
www.ksgry.pl
gry@komputerswiat.pl
Dyrektor wydawniczy:
Aleksy Uchański
Redaktor naczelny:
Krzysztof Papliński

Zastępca redaktora naczelnego:
Jakub Kowalski
Redaktor: Wiktor Cegła
Sekretarz redakcji: Wojciech Setlak
Redaktorzy graficzni:
Marcin Perłowski (szef studia DTP)
Marta Stanisławczyk
Redaktor płyty DVD:
Piotr Wojtania
Zespół: Michał J. Adamczak, Paweł Chmielowiec, Bartłomiej Kossakowski, Dariusz Michalski, Jan Milewski, Mateusz Ożyński, Barnaba Siegel, Tadeusz Zieliński
Redaktor techniczny wydania:
Maciej Kunda
Korekta: Maria Lipszyc

axel springer
od 1994 roku

Wydawca:
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
członek Izby Wydawców Prasy
i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
www.axelspringer.pl
asp@axelspringer.pl
Adres: 02-672 Warszawa
ul. Domaniewska 52
Recepcja tel. 0 22 232 00 00
0 22 232 00 01
Prezes zarządu:
Florian Fels

Prezes honorowy:
Wiesław Podkański

Dyrektor zarządzający ds. czasopism:
Małgorzata Barankiewicz
Dyrektor finansowy:
Edyta Sadowska
Dyrektor biura zarządu:
Michał Fijoł
Biuro Reklamy Magazynów:
Sekretariat tel. 0 22 232 01 49
fax 0 22 232 55 07
Mariusz Wąsiński (dyrektor)
Paweł Stano 0 22 232 01 20
0 500 240 318
Agnieszka Stańczuk 0 22 232 01 32
0 508 000 368

Koordynator ds. wydawniczych:
Paweł Bulwan
Promocja:
Marcin Łukiewicz tel. 0 22 232 00 57
Piotr Marczak tel. 0 22 232 00 58
Alicja Sokołowska tel. 0 22 232 00 56
ksgry.promocja@axelspringer.pl
Księgowość:
Janusz Bąk (główny księgowy)
Kolportaż:
Rafał Kamiński (dyrektor)
Produkcja: Mariusz Gajda (dyrektor)
Druk: RR Donnelley Europe, Kraków
Prenumerata i wydania archiwalne:
tel. 0 22 358 62 06
prenumerata@askontakt.pl
Reklamacje:
tel. 0 22 761 32 14, kontakt@infor.pl

Sprzedaż internetowa wydań archiwalnych, wydań specjalnych i prenumerata: http://kiosk.redakcja.pl







GRY JAVA NR 7928

WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!

JV2058LT7 · JV1996LT7 · JV2043LT7 · JV2064LT7 · JV1843LT7

JV1938LT7 · JV2069LT7 · JV2022LT7 · JV1816LT7 · JV1895LT7 · JV2019LT7

JV2065LT7 · JV1939LT7 · JV2060LT7 · JV2044LT7 · JV2063LT7

JV1837LT7 · JV2056LT7 · JV1936LT7 · JV2061LT7 · JV1911LT7 · JV1896LT7

JV2055LT7 · JV2023LT7 · JV2021LT7 · JV2054LT7 · JV1979LT7 · JV1899LT7 · JV1975LT7 · JV1690LT7

JV1973LT7 · JV1708LT7 · JV2004LT7 · JV1948LT7 · JV2070LT7 · JV2062LT7 · JV2071LT7

WapSter.pl POLECA S.T.A.L.K.E.R.

JV2024LT7

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, W TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310).

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: **WAP.JAVA.WAPSTER.PL**, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER **7128** (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. **JV1458LT7**) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA.

ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV1458LT7**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV1458LT7**).

TAPETY NR 7428

B3449317LT7 · B3444127LT7 · B3429806LT7 · B3435738LT7 · B3417404LT7 · B3447711LT7 · B3440123LT7 · B3429945LT7

B3441090LT7 · B3441104LT7 · B3399089LT7 · B3433612LT7 · B3432288LT7

B3449398LT7 · B3444426LT7 · B3437064LT7 · B3423358LT7 · B3433712LT7 · B3450105LT7

B3449311LT7 · B3450028LT7 · B3446351LT7 · B3440675LT7 · B3430261LT7 · B3444919LT7

B3432702LT7 · B3447586LT7 · B3440864LT7 · B3418869LT7 · B3441077LT7

B3441084LT7 · B3438637LT7 · B3389669LT7 · B3449266LT7 · B3445962LT7 · B3449988LT7 · B3433152LT7 · B3421106LT7

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B2676271LT7**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B2676271LT7**).

FILMY NR 7428

Wykonawca	Tytuł	Numer
SUGABABES	DENIAL	MV3440848LT7
50 CENT FT AKON	I'LL STILL KILL	MV3427417LT7
ALEX C. FT. Y-ASS (HIT)	DU HAST DEN SCHÖNSTEN ARSCH DER WELT	MV3414539LT7
ARASH FEAT SHAGGY	DONYA	MV3447702LT7
SESA	LIKE THIS LIKE THAT	MV3447649LT7
IDA CORR	LET ME THINK ABOUT IT	MV3427422LT7
MARIAH CAREY	TOUCH MY BODY	MV3438967LT7
SCOOTER (HIT)	THE QUESTION IS ...	MV3386794LT7
JECKYLL & HYDE	TIME FILES	MV3386785LT7
TIMBALAND/SCHERZINGER	SCREAM	MV3427429LT7
NATALKA KARPA	KALYNA	MV3415020LT7
ALEX GAUDINO	DESTINATION CALABRIA	MV3267811LT7
CODE RED	18	MV3438968LT7
CLIVER	CHODŹ KOCHANIE	MV3427440LT7

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. **MV1682004LT7**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER FILMU (NP. **+4860X600600:MV1682004LT7**).

DO DZWONKA GRATIS MMS Z TEKSTEM PIOSENKI

DZWONKI

		REAL NR 7428	POLI NR 7428
TOP	50 Cent & J.Timberlake, Ayo Technology	RM3330719LT7	PT3352008LT7
	Alex C., Du Hast Den Schönsten...	RM3407725LT7	PT3388473LT7
	Code Red, 18	RM3432142LT7	PT3432128LT7
	Crazy loop, Crazy loop (Mm ma ma)	RM3373623LT7	PT3380502LT7
	Dj Remo & Gosia A, You Can Dance	RM3425813LT7	PT3425382LT7
	Jak Anioła głos	RM3380616LT7	PT3384742LT7
	Jozin z bazin	RM3411172LT7	PT3411162LT7
	One Republic, Stop and Stare	RM3430242LT7	PT3430233LT7
	Rihanna, Don't Stop The Music	RM3330743LT7	PT3334027LT7
	Timbaland, Apologize	RM3367407LT7	PT3366765LT7
HITY	50 cent ft.Akon, I'll Still Kill	RM3417785LT7	PT3425379LT7
	Alex C feat Yass, Doktorspiele	RM3428672LT7	PT3428636LT7
	Arash & Shaggy, Donya	RM3445959LT7	PT3444787LT7
	Bleeding Love	RM3416876LT7	PT3404776LT7
	Botten Anna	RM3045393LT7	PT3042709LT7
	Cascada, What Hurts The Most	RM3410090LT7	PT3414388LT7
	Cliver, Zaufaj mi (Kanikuły po polsku)	RM3294506LT7	PT3294529LT7
	Code Red, Kanikuły	RM3239353LT7	PT3183259LT7
	Jeckyll & Hyde, Freefall	RM3292966LT7	PT3312269LT7
	Natalka Karpa, Kalyna	RM3400895LT7	PT3400966LT7
	Now You're Gone	RM3416877LT7	PT3412044LT7
	Pokaż na co Cię stać	RM3377648LT7	PT3365862LT7
	September, Until I Die	RM3410097LT7	PT3425389LT7
	Timbaland/Hilson/Scherzinger, Scream	RM3417784LT7	PT3425392LT7
	Velvet, Chemistry	RM3435190LT7	PT3373591LT7
	Weekend, Kalyna (wersja polska)	RM3418820LT7	PT3426692LT7
POP POLSKI	Anarchia (z serialu 39 i pół)	RM3448789LT7	PT3444047LT7
	Boys, Jesteś Szalona	RM2293620LT7	PT1483774LT7
	Liber, Czysta gra	RM3211723LT7	PT3232470LT7
	Nie kłam że kochasz mnie	RM3448792LT7	PT3443944LT7
	Papaya Dance	RM3439992LT7	PT3439368LT7
	Stachursky, Jedwab	RM3430241LT7	PT3430230LT7
	Uderz w puchara	RM3416886LT7	PT3414781LT7
POP ZAGR.	4 minutes	RM3449418LT7	PT3449304LT7
	Break The Ice	RM3449416LT7	PT3447133LT7
	Brother oh Brother	RM3389091LT7	PT3388477LT7
	E-Type, True Believer	RM3446990LT7	PT3449267LT7
	Flo Rida & Timbaland, Elevator	RM3445960LT7	PT3444790LT7
	Ida Corr, Let Me Think About It	RM3371149LT7	PT3367740LT7
	M. Pokora & Timbaland, Dangerous	RM3445961LT7	PT3445957LT7
	Scooter, The question is what...	RM3373626LT7	PT3377167LT7
FILM	Film: Desperado	RM3075212LT7	PT663480LT7
	Film: Ojciec chrzestny	RM2576872LT7	PT665608LT7
	Film: Piraci z Karaibów	RM3025790LT7	PT1824726LT7
	Film: Rocky III: Eye Of The Tiger	RM2730308LT7	PT1149683LT7

JAK POBRAĆ DZWONEK:

ODSŁUCHAJ DZWONEK ZADZWOŃ *7128

REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **RM2559677LT7**).

POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT2410472LT7**). WYJĄTKOWO DLA **SAMSUNGA (N600,N620, T100,T700,V100)** ZAMIAST **"PT"** WPISZ **"SA"** (NP. **SA2410472LT7**).

ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452LT7**). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP,Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

ODGŁOSY NR 7428

Dzień Dobry (Czesio)	TT3385176LT7
Dzwoni debil, dzwoni debil...	TT2248348LT7
Halo! To ja, Twój telefon!	TT2248360LT7
Masz nowego smska!	TT3277000LT7
Mordo Ty moja! SMSa dostałeś!	TT3345520LT7
Odbierz Komóre! (krzyk kibiców)	TT3281707LT7
Odłóż browar i sprawdź co piszą	TT3274881LT7
Szefuńciu! Masz wiadomość!	TT3416909LT7
Tralalala, tralala smsik... (cenzura)	TT3276992LT7
Twoja kobieta Cię namierza	TT2765254LT7

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **TT2248360LT7**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:TT2248360LT7**).

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM **(22) 331 93 38** LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: **POMOC TREŚĆ PYTANIA** (NP. **POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 4500**), NA NUMER **7128**, LUB MAILEM NA ADRES: **WAPSTER@WAPSTER.PL**. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7254: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI, PLAY. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT). REGULAMIN USŁUG NA WWW.WAPSTER.PL. **USŁUGĘ DLA CT CREATIVE TEAM S.A. TECHNICZNIE WYKONUJE VIA ENTERTAINMENT SP. Z O O UL. CHAŁUBIŃSKIEGO 8, 00-613 WARSZAWA. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.**

DARMOWE KATALOGI!! OPŁATA JAK ZA ZWYKŁY SMS W TWOJEJ SIECI

WYŚLIJ SMS NA NUMER 2800 A W TREŚCI WPISZ:

- **K1** - GRY JAVA
- **K3** - TAPETY
- **K13** - TELEDYSKI
- **K5** - DZWONKI
- **KATALOG** - OGÓLNY


ZDOBYWCA
ponad
80
NAGRÓD!
„JEDNA Z TYCH GIER,
KTÓRE ZMIENIAJĄ OBLICZE GATUNKU,
A ŚWIAT CZYNIĄ LEPSZYM"
CD ACTION NUMER SPECJALNY I/2008